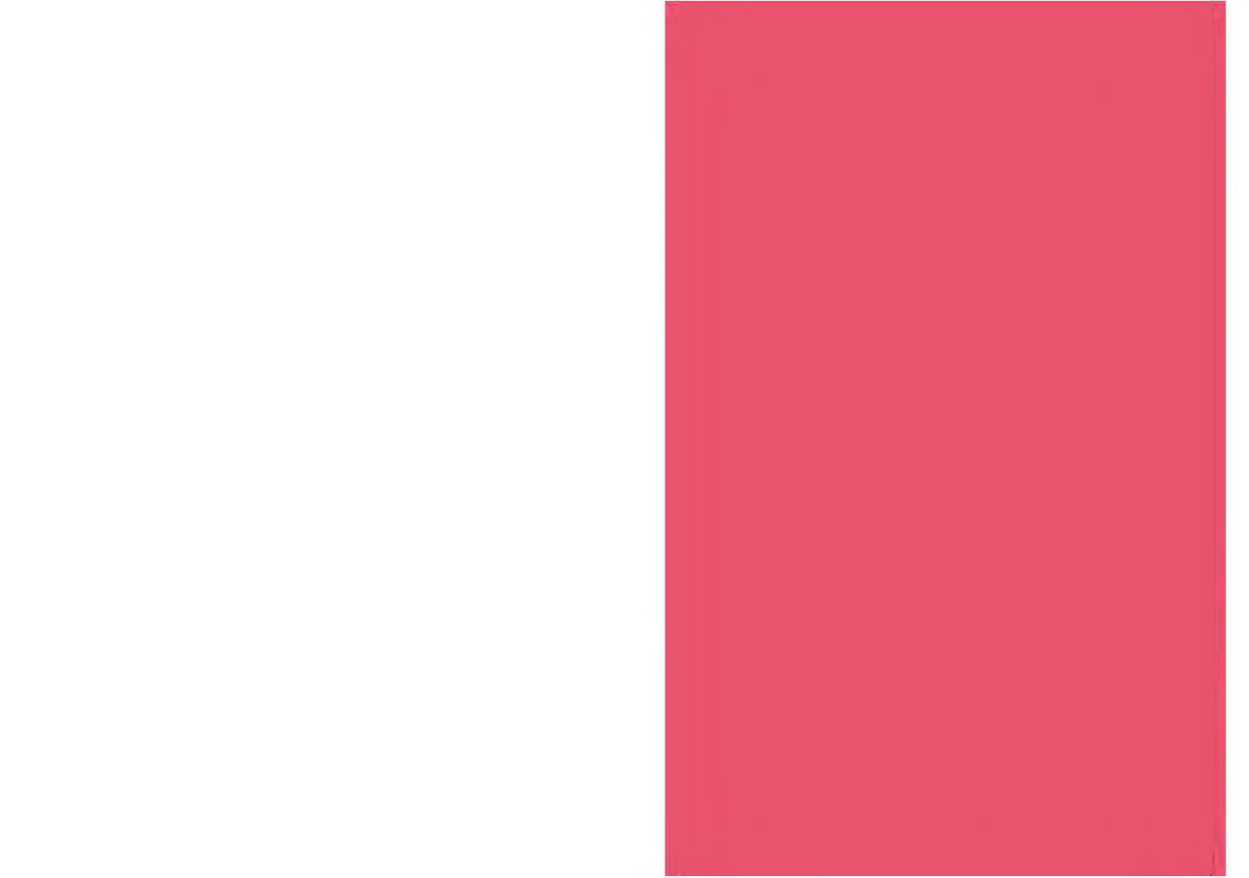


アニメーター
室田雄平が考える
ヒットするキャラクターデザインの作り方







アニメーター**室田雄平**が考える
ヒットするキャラクターデザインの作り方

はじめに

本書を手にとつていただきありがとうございます。

この本は実際に室田雄平が、商業的ヒットを目指す作品のキャラクターデザインを発注された。と仮定し、デザインしていく上でのどのような思考過程を経ていくのかを解説した本になります。

もちろんキャラクターデザインの力のみに作品がヒットするとはミリも思っていない。ただ、作品の導入であるデザインでつまずいてしまつと、どんなに魅力的なコンテンツでもホテンシャルを発揮できずに終わつてしまつ、という話はよくあります。昔、スタジオに配属されたばかりの頃、先輩に「作品がヒットしなかった責任は監督とプロデューサーにあるが、その次に責任を負わなければいけないのはキャラクターデザインだ」と言われました。それくらいキャラクターデザインは、作品にとって重要な役割を背負っているのです。

では、そんなキャラクターデザインとはどんなものなのか？ 僕自身のざつくりとしたキャラクターデザイン観は、

（描き手の絵柄）＋（キャラクターの持つ内面
背後にある人生経験とストーリーに準じた造形）

キャラクターデザイン といったものです。

一般的なお客さんが重要視するのは前者、作り手や作り手目線のお客さんが重要視するのは後者です。前者に関しては、描き手の絵柄のみがキャラクターデザインの全てとして語られがちですね。後者に関しては、商業的に魅力が弱くても、完成度が高いと作り手界隈（のみ）で称賛される傾向がある。と、個人的に感じます。どちらも非常に重要な要素です。ところが、両立させるのはとても難しいのです。作品によって何を優先し、選択するかが大事になってきます。

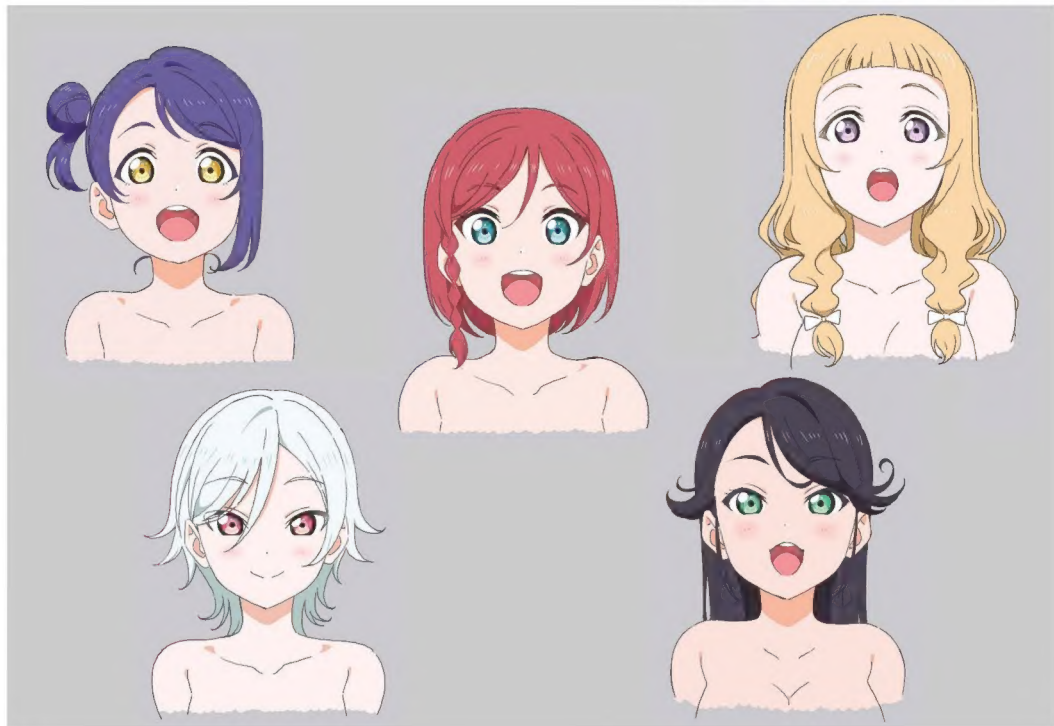
このようにデザインは、思考の行き来を繰り返して一度良いバランスに着地する判断力が求められます。デザインの進め方に長や最短はありません。どのような過程を経ようが、最終的に出来上がったものが全てです。描き手のパーソナルな部分が求められるため、万人が共有できて、必ず一定の成果を上げられるような、汎用性の高いやり方は提示できません。ただ、キャラクターをデザインする上で様々な思考法があるということは示せた。と思います。デザインや絵を描く上で、この本を参考にしてみれば幸いです。「ここまで考えているの!？」や「え!？」こんな適当でいいの?」という部分が多々あると思うので、読み物としても面白い（はず）です。どうぞよろしくお願ひします。

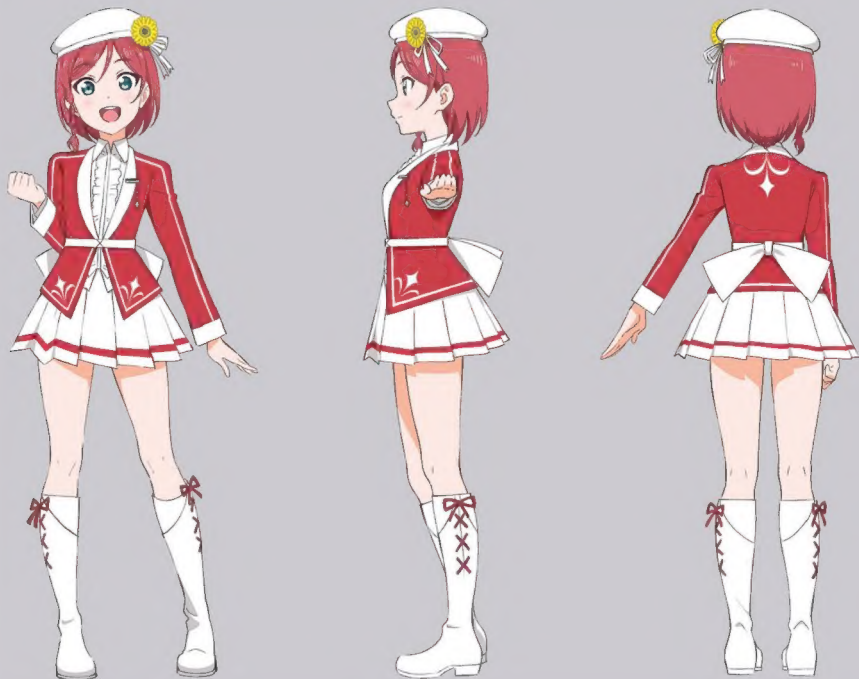
オリジナル女性アイドルギャラリー

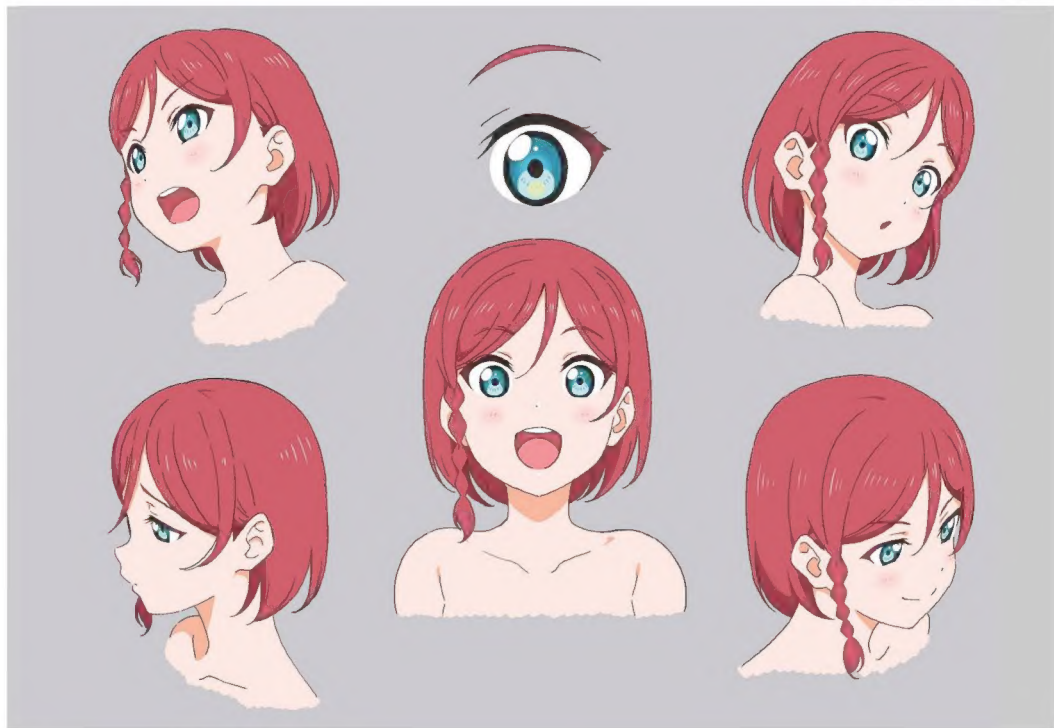
本書のデザイン解説でメインコンテンツとなる女性アイドルらの完成作品です。これを最初にギャラリーとして掲載します。彼女たちがどのようにして出来上がったのかは、第2章で詳しく説明していきます。

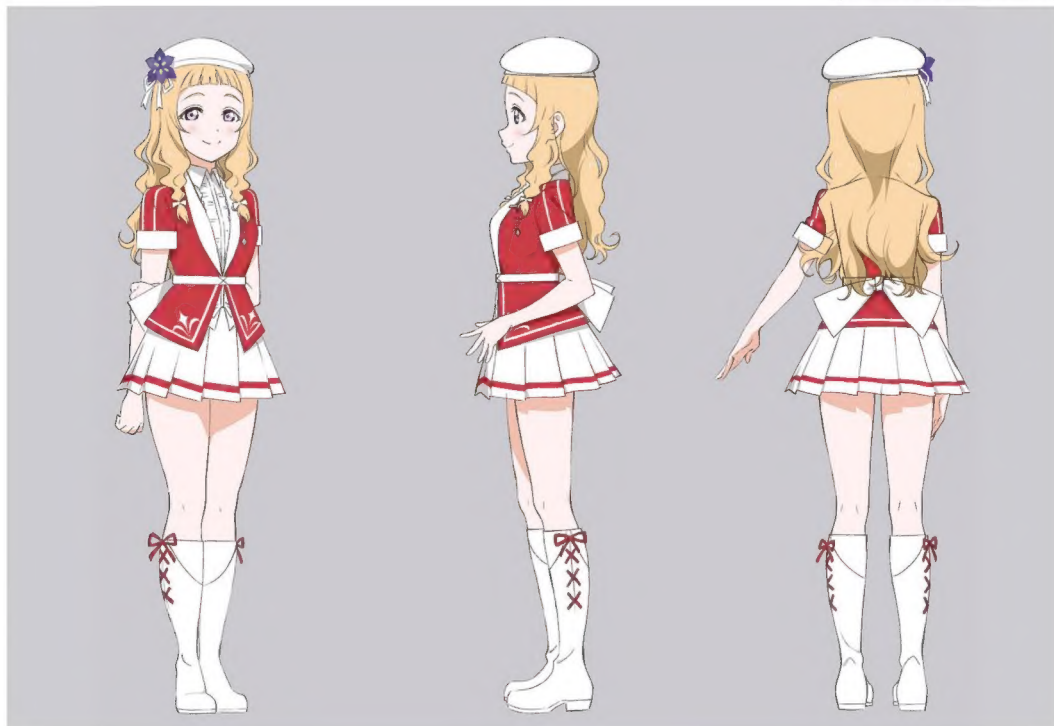


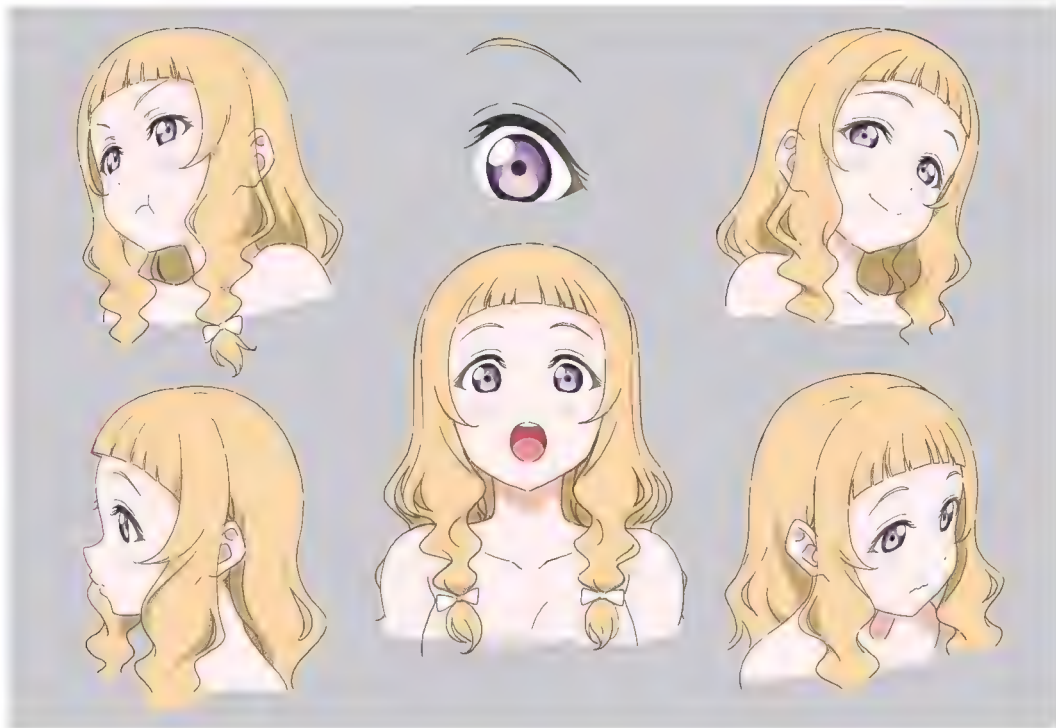












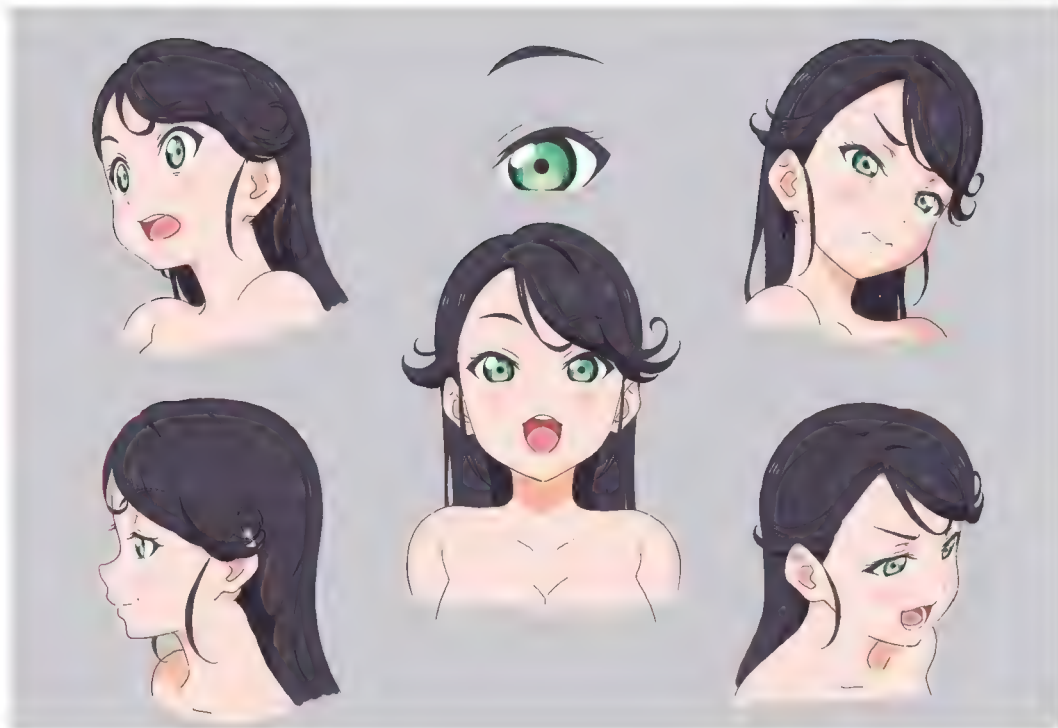












はじめに.....2

オロオリ女性アイドルキャラリー.....3

キャラ表キャラリー 女性アイドル全身画 (完成図).....4

キャラ表キャラリー 女性アイドルバストアップ (完成図).....5

女性アイドル(A)三面図&表情 (完成図).....6

女性アイドル(B)三面図&表情 (完成図).....8

女性アイドル(C)三面図&表情 (完成図).....10

女性アイドル(D)三面図&表情 (完成図).....12

女性アイドル(E)三面図&表情 (完成図).....14

もくじ.....16

【第1章】室田流・キャラクターデザインの理想.....19

キャラ表について.....20

アニメーションキャラクターデザインの理想.....22

ターゲットを考える.....22

デザイン作業の仕事スイッチを入れる(ラクガキをする).....23

自分の絵と向き合い、魅力を探る.....24

【第2章】女性アイドルのデザインを探る.....25

基準を設ける.....26

おおまかなテンプレートを作る.....27

女性アイドルグループを考えていく.....28

(A)~(E)ラフ対比表.....30

(A)~(E)ラフ対比表(調整).....31

(A)三面図&表情.....32

(B)三面図&表情.....34

(C)三面図&表情.....36

(D)三面図&表情.....38

(E)三面図&表情.....40

シルエット検証.....42

(A)シルエット検証.....42

(B)シルエット検証.....44

| | |
|-----------------------|----|
| ③ シルエット検証…… | 46 |
| ④ シルエット検証…… | 48 |
| ⑤ シルエット検証…… | 50 |
| ⑥ ①② 対比表 (調整・髪型変更後)…… | 52 |

配色 (色決め)……53

| | |
|---------|----|
| ① 色決め…… | 54 |
| ② 色決め…… | 58 |
| ③ 色決め…… | 62 |
| ④ 色決め…… | 66 |
| ⑤ 色決め…… | 70 |

①② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

| | |
|---|----|
| ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ | 74 |
| ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ | 75 |

瞳デザイン検証……76

衣装要素……77

| | |
|----------|----|
| アイデア出し…… | 78 |
|----------|----|

| | |
|---|----|
| ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ | 82 |
|---|----|

清書……84

| | |
|--------|----|
| ① 清書…… | 84 |
| ② 清書…… | 86 |
| ③ 清書…… | 88 |
| ④ 清書…… | 90 |
| ⑤ 清書…… | 92 |

線を引く速さや筆圧による表現の違い……94

女性アイドル総評……95

| | |
|---|----|
| ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ | 96 |
|---|----|

【第3章】男性アイドルのデザインを学ぶ……97

テンプレートを作る (男性)……98

男性アイドルグループを考えていく……100

表情ラフを作る……101

| | |
|------------|-----|
| ① 表情ラフ…… | 101 |
| ② 表情ラフ…… | 102 |
| ③ 表情ラフ…… | 103 |
| ④ ①② 対比表…… | 104 |

他人の意見を聞く……105

| | |
|---|-----|
| ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ | 106 |
|---|-----|

デザイン模索……………107

⑦デザイン模索……………107

⑧デザイン模索……………108

⑨デザイン模索……………109

⑦⑧⑨対比表（着色・修正後）……………110

⑦⑧⑨衣装デザイン模索……………111

⑦⑧⑨三面図&表情ラフ……………113

⑦⑧⑨三面図&表情……………114

⑧⑨三面図&表情……………116

⑨⑩三面図&表情……………118

⑨⑩三面図（補足設定）……………120

男性アイドル総評……………121

男性アイドル（別案）……………122

【第4章】室田雄平がキャラクターデザインについて考える……………123

魅力を探る……………124

誇張したボーシングの学習……………124

若い女性の手……………125

女の子の作られたかわいさ……………126

日常的な仕草の研究……………128

男性の手……………129

ファッションについて……………130

骨格や筋肉について……………131

過去のイラストを振り返る……………132

ポートフォリオ①⑧⑨……………132

【第5章】イラストレーターとしての室田雄平……………133

室田雄平を探る……………149

Special Interview……………150

一問一答……………154

作業環境紹介……………158

あとがき……………160



【第一回】

野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」

アウトブット

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

「ヤウ・クワン・リョウ」は、野面・ヤウ・クワン・リョウ

斜め左前



斜め後ろ



横



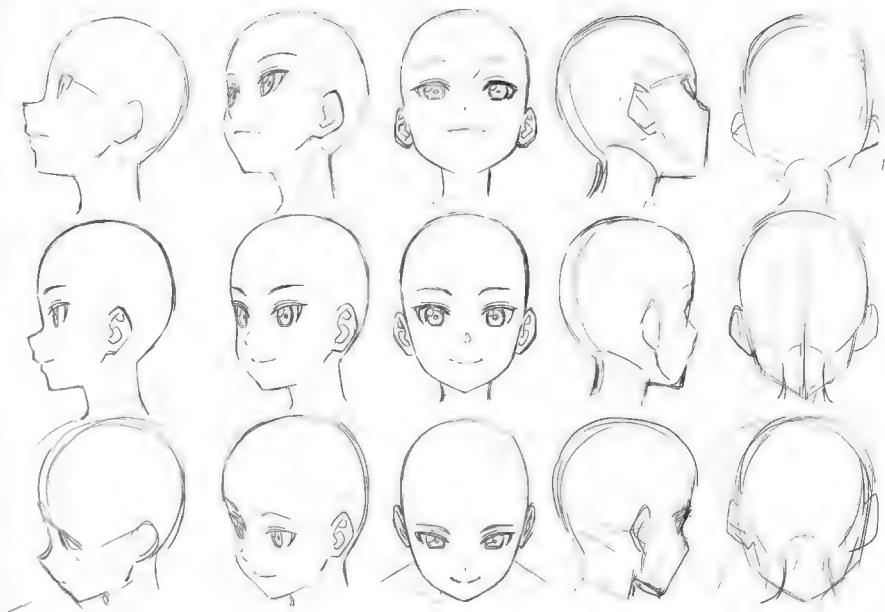
斜め右前



一般的なテレビアニメのキャラクター設定は、全身の前・横・後ろの三面図と、5〜6方向から描くバストアップ以上の表情集で1キャラクターの設定とします。全身を右図のように4方向から描いたものは、より多くの情報を伝えられるので、親切な設定と言えます。

右図上のボーシング（立ち方・仕草など）を必ずよりキャラクターの性格に響き込んだ設定画となります。ただ、外見の形状と内面の性格を両立させた設定を描くのはとても難しいで

す。アニメ美術でもなかなか見かけません（僕も描けました）。熟練の方々が描かれるキャラクターの設定画は、外見のデザイン（**デザイン**）の整合性より、性格などの内面が反映されたものが多い。個人的には、そんな気がします。作品の求めるリアリティの度合いによって、どちらを優先すれば良いかわかります。理想を言うなら、外見の形を優先したもの（このページの図と、性格を反映したアニメ集を用意すれば良いと思います。



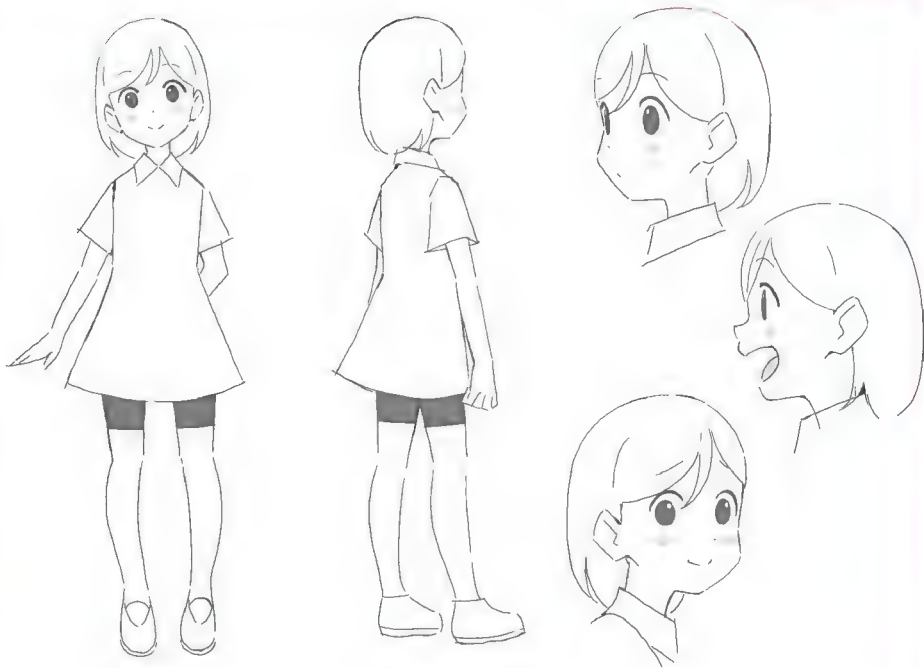
顔の表情設定も、外見形状優先と内面性格優先の2つ用意するのが理想だと思います。ここでは外見形状優先の参考として描きました。表情設定としてここまで描く必要はないかもしれませんが、技術に差のある集団作業において、様々な角度を提示することはリスクヘッジに繋がります。

最近では3Dモデル対応のキャラクターデザインを求められることも少なくありません。自分の作り出したキャラクターが立体的にと見えるのかの確認作業としても有効です。

しかし、立体的に表現しない造形が魅力的かは冷静に確認する必要があります。360度あらゆる方向からキャラクターを描けることは、アニメーションを描く上で必要な技術です。でも、デザインする上で優先される描画ではありません。つまり「ディザイン力の高い正しいデザインではないのです」。

先述で「熟練キャラクターデザイナーが、形の整齊性よりも内面の魅力を優先させた設定を描かれる」と述べました。これは正しいデザインを本質的に確認されているからだと思います。

ターゲットを考える



まず、作品を届けるターゲットを考えます。商業的成功をあまり考えずに、機能性（動かしやすい、線が少なく芝居を考えやすい）優先で考えると、右図の少女のようなキャラ像が理想ではないかと思えます。

子ども向けの作品だと、絵の情報量（線・色数的な意味）が

整理されていて見やすいかもしれません。しかしターゲットが中高生以上になると、情報量の多い作品に慣れてきます。そのため、物足りなく感じる人も多いと思います。なので、キャラクターデザインをする作品の性質を考慮し、絵柄を捨てる必要があります。

デザイン作業の仕事スイッチを入れる（ラクガキをする）

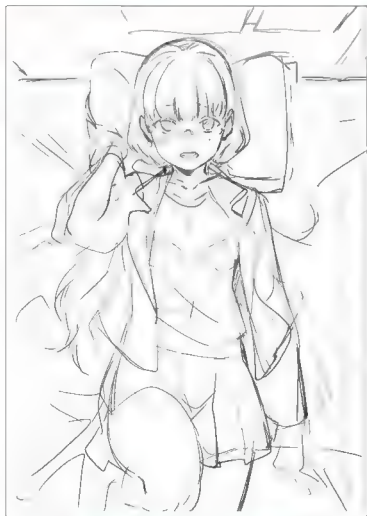


↑好き放題ラクガキした結果です。
とても商業的に成功するような紋柄
には見えませんね。

デザインの制作業前に行う大事な準備として、マーケティン
グ（あくまで何となく、や資料集め（とても大変）があります。
僕の場合はまずラクガキから始めます。人の目を気にせず、今
描きたい、と思ったものを楽しくて描くことで、今の自分の趣
味嗜好、描きやすさ、どの部分やどの線を引いた時には快感を感じ
るのかを描むことが出来ます。決してサボっているわけではあ

りません。

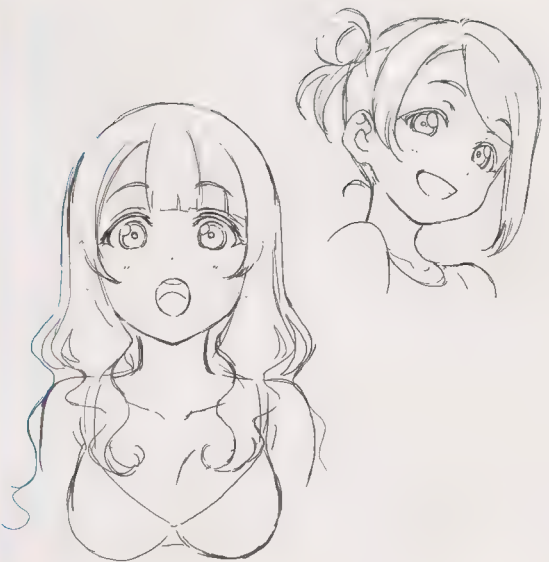
好き放題描いてみた後に冷静に客観視してみると、これが
自分の理想とする絵だろうか？と気付くと思います（その時
点で完璧と思う人は、その絵柄で勝負してみてください）。商業
的に成功する人は、そこからいかに調整、とひくかが大事になっ
ていきます。



自分の絵と向き合い、魅力を探る

実際に絵を描いてみて、それに向き合うことでデザインに必要な魅力を探っていくことも必要です。第5章（139ページ〜）では、僕が実際に描いたイラストを見ながら詳しく解説していきます。



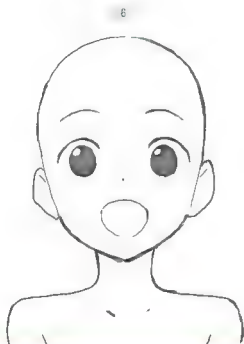
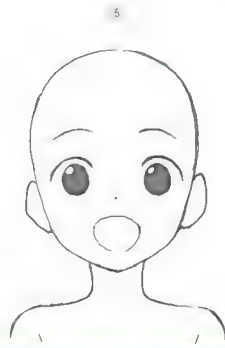
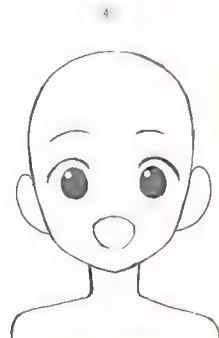
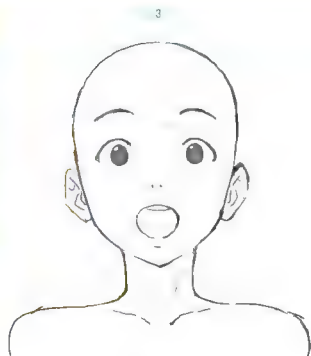
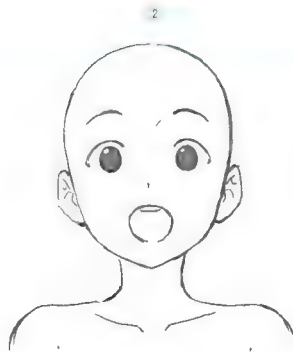
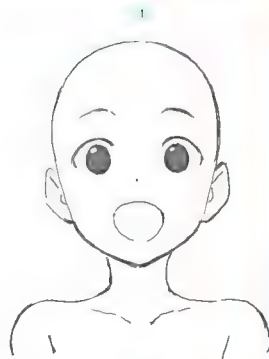


【第2章】

女性アイドルのファッション

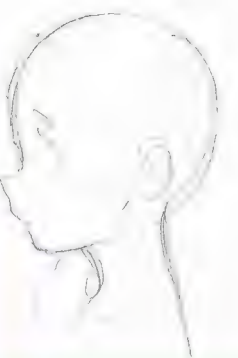
女性アイドルのファッション

女性アイドルのファッション



キャラクターデザインで最も重要なのは顔です。感情表現がストレートに出るため、物語における感情の起伏を顔で分かりやすく説明することが多くあります。

また、①から⑥まで顔を並べましたが、描き手が④を16歳と想定すれば、それがその世界における基準となります。今回は①を基準としてデザインを展開していきます。



ひな型を用意しておくことで、デッサン的な手を要する手間を省けます。そのため、表情や造形の詰めに集中できます。デメリットは、型から抜けていないことで、型自体は魅力がな

ければ無駄になることです。

描き手の感性も変わっていくので、時代や文化の差を考慮する必要があります。

1 センターが一番高く、他はバラバラ



①と②はリーダーにカリスマ性のあるような印象の型。"ライバルとして立ちはだかる態"としても良いような気がします。

2 センターが一番高い山型

3 センターが平均的身長
他はばらつき

③は全員に目が行き、それぞれの個性を生かしたタイプ。チーム感が出る印象のバランス型です。

4 センターが一番低い谷型



④はセンターに意外性がある時の型です。例えば"才能は最もないが、ダンスが非常にうまい"みたいな個性があれば、一気にグループの格が上がります。

5 身長が全部一緒



⑤はシルエット差がないので、一見して個々の印象は分かりづらいです。でも、個よりグループで見た時に統一感があり、きれいだったりします。

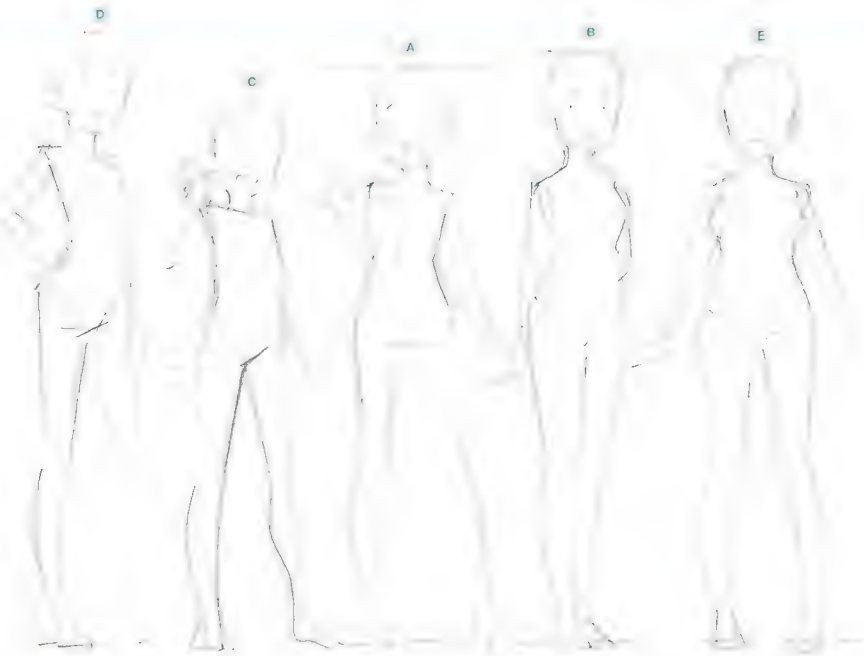
6 センターが一番低く、バラバラ



⑥は"全体的なバランスが見たければ、正直これくらい雑でも十分です"という提案です。

いよいよここからは、女性アイドルグループをデザインしていきます。まずはシルエットのバランスを考えます。センターのデザインを添削りして、後々周りを囲めていく方法もあります。

ですが、今回は全体的なバランスを考えながら作業する方にしました。デザインを進め方正解はないので、その時最も気持ちの乗るものから作っていきます。



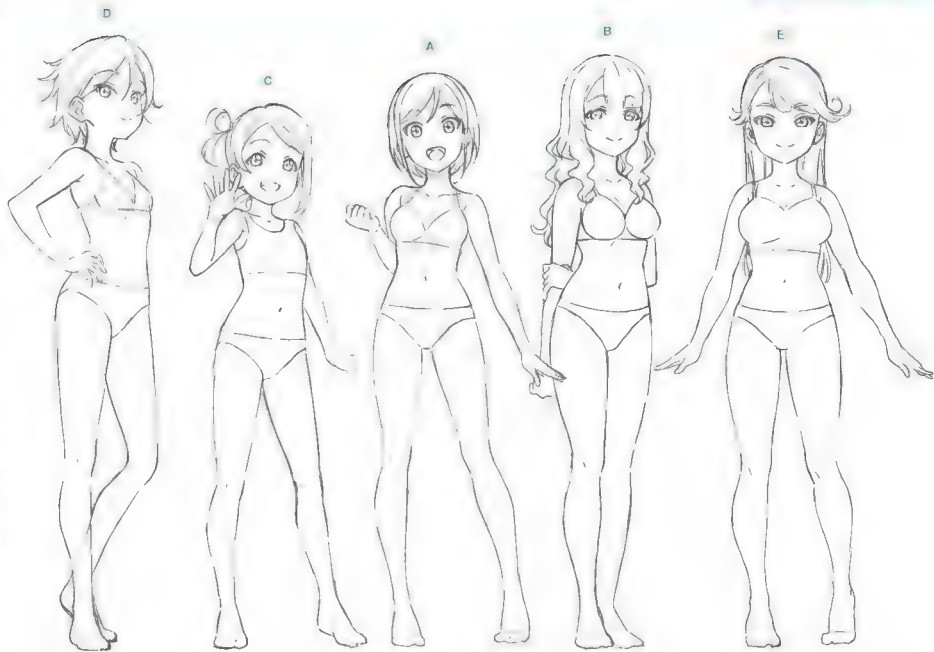
今回は、誰もがセクシーとして様々な楽曲に対応できる身長差が欲しかったので③のパランス型にしました。(A)を主人公っぽく抜けた性格に、(B)は優しい子、(C)は元気子、(D)は強キャラ感、(E)は変わったキャラクターなど、仮の性格を想定してシチュエーションを想定します。



鉛筆を使い、イメージがボケた部分からヒントをはっきりとさせていく方法がやりやすいです。最初からヒントが決まった線というのは、イメージを捉えづらいのです。色塗りやシルエツトを捉えていく方法も良いと思います。

今回は特に固定の文芸設定はない方向で進めます。センターとなるAの周りには、⑧ミスリマス、⑨ちび子、⑩ケール、⑪強気っ子というように、時には初期設定からイメージを変化させながら湧き出ていきます。

④～⑤ラフ対比表（調整）



CLIP STUDIO を使う、その描形をはっきりさせます。

④は顔のシルエットに個性が足りないと感じました。もみあげ部分の垂れ下がった髪をアクセントとして足しています。

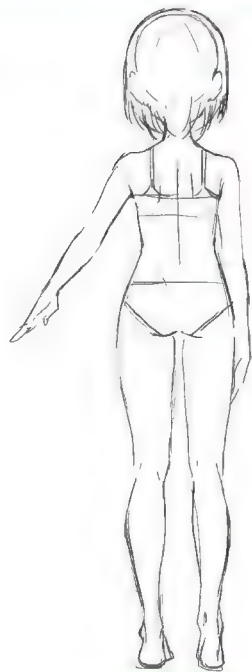
⑥は癒し系のふんわりした感じの方が客層が増えるかなと思いました。ミヌテリアス路線から変更しています。

⑦の口つき子はきちんと幼少系にしています。少し

ふりつき感を出してまとめました。

⑥はクールキャラそのままでつまらないので、やや下がり眉にしています。体の厚みも身長割に薄いモデル体型にしてみました。

⑦はグループのアクセントとなります。既存の枠に収められないように自由にデザインを詰めました。



このページは、前のページまでの途中経過の三面図になります。これで形の検証を行います。

側面のシルエットを描くことで、自分の中の曖昧な部分を消

していきますが、立体の矛盾に気付いても、今は放置して構いません。バツと星の魅力を優先しておく方が、後々のデザインの魅力に繋がる人が多いです。

ふ？



びっくり



アニメの絵を描くにあたってキャラクターの表情集です。ラフな感じで喜怒哀楽を描いていきます。そうして、このキャラがどういう表情をするのか探り、検証していきます。

状況を想定してセリフを書くことで表情を生かせることができます。『こういうキャラだな』と思い込むだけでは物足りない要素なスキルです。

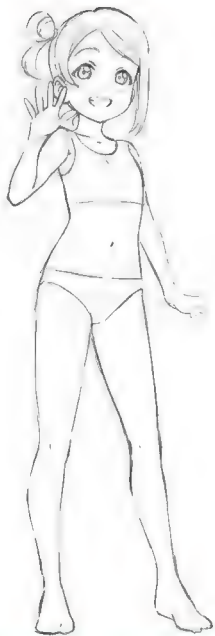
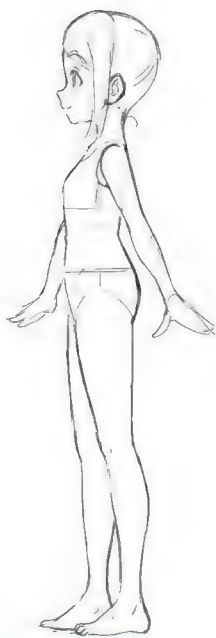
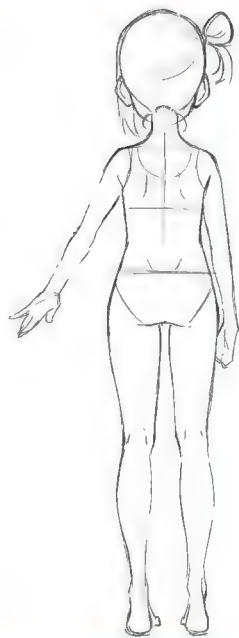


⑧は癒し系キャラということで、触れた時に柔らかそうなラインを探りました。人を描く上で、肌の張りの強さは無意識に考えているかもしれませんが、

加えて、単純ですが胸の膨らみは母性を表現するのに効果の高い表現方法です。骨や筋肉、贅肉をしっかりと表現できている絵柄は、キャラクターの体温や生つぽさを感じられます。

怒っても優しさを感じる表情を目指しました。とにかく全体的に柔らかい感で表現しています。



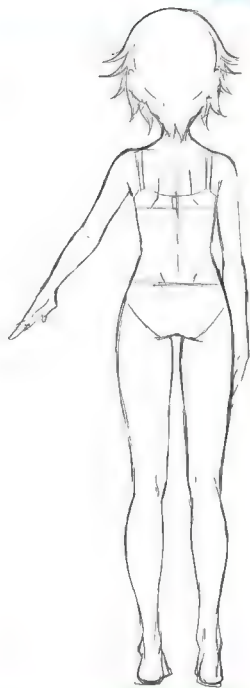


◎はいわゆる「つるぺた体型」です。凹凸が少ない、けれどしっかりと体の厚みを表現しなければいけない、という難しい体型です。特に個性的なキャラクターをしていくわけでもない

め、物足りなさを感じるかもしれません。しかし、後で5人全体的バランスを取るために遊びを持たせたいので、今はこのままにして次のステップに移行します。



子どもっぽい顔形を生かしつつ、年相応の表情を描かなければいけないのは難しいです。



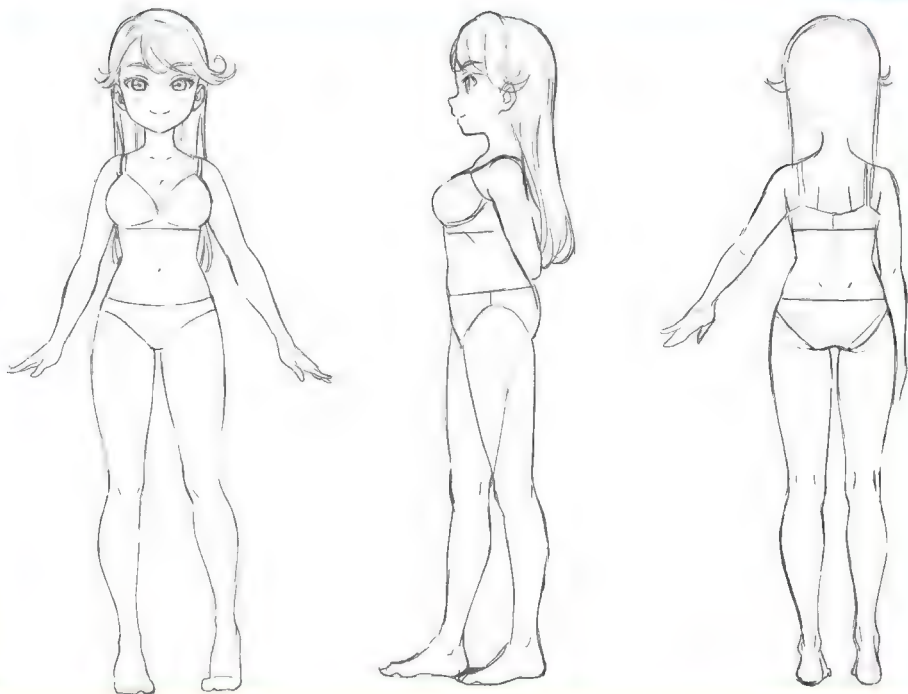
⑥は女性が憧れるようなスレンダーでかつ良い体型を目指しました。ターゲットはアニメを見る男性です。とは言え、男性の好みに全ての造形を寄せていくと表現がマイノリティに寄りかちです。

一般層や女性層を意識すること、バランスを取る上で大事なことだと思います。ただし、それを意識しすぎて良いものにはなりません。さし加減が難しいです。対策としてはやはり「他人目線で感想を聞く」のが最速だと思います。



クール系キャラの表情変化、感情の起伏はストレートに表現しにくいので難しく、キャラ表の設定で特に気を使います。その分、照れたり笑ったりと、普段とギャップのある表情は

見る人の心を大いに揺る、必殺技になります。力の入れどころです。



⑤は全体のアクセントになる立ち位置です。本来、こういったシルエットの子は、スレンダーな体型が似合います。あえて下半身をもっちりさせたりするなど、少しアンバランスな造形で付け入るスキを与えました。

全てがきれいで美しいキャラクターは、近寄りたが拒絶感を出してしまいます。つまり、細部まで神経質にこだわるときと、臍間なデザインになりがちです。キャラクター造形は、ユーモアやサード精神を盛り込むことが大事な時もあります。



基本的に美少女という面立ちは残しつつ、表情付けはクセのある感じにしました。こつこつキャラを作るのは楽しいです。

1



2

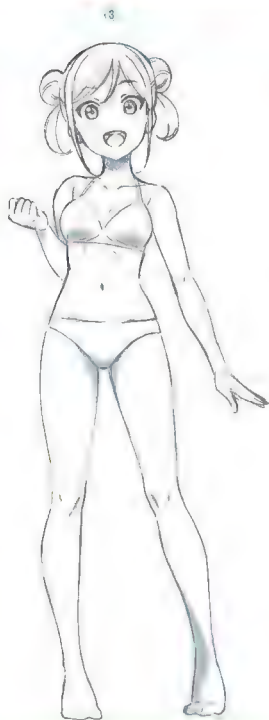
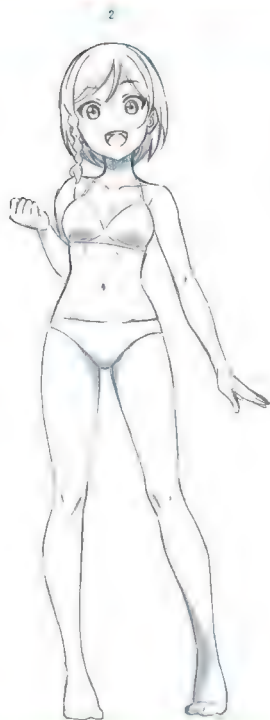
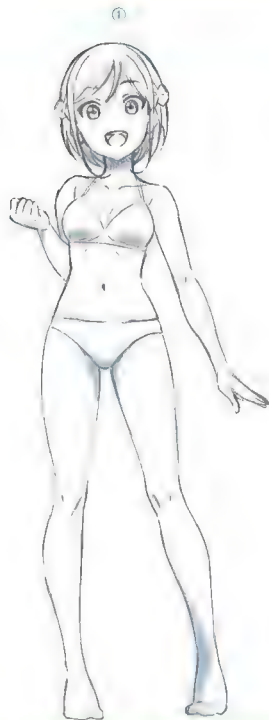


3



ここからは会話劇の主軸となるバストアップと、全身のシルエットで印象を検証していきます。①はセンターにしてはまた押しの弱い髪型だと感じました。そこで、さらにアクセントになるワンポイントを模索していきます。

①は基のデザインの髪型に両サイドの幅みを加えた髪型
②は基のデザインの片側に三つ編みを加えた髪型 ③は大幅にシルエットを変えた髪型で、かわいく仕上がりました。でもセンターらしさは減っていました。



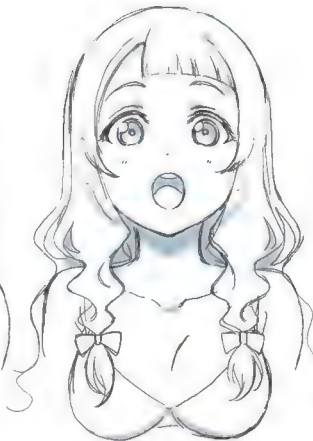
ここからは、左側ヘーシが全身シルエットの機軸になっていきます。(A)は①か②の選択になりますが、シルエットが左右非対称の方が柔らかな印象を受けます。左右の調和が取れていない方が感情移入しやすく、感傷性には相応しいかなと思います。

逆に左右対称だと形の力強さが出て、ソロで画面に出た時、堅い印象になります。

③に関しては、全身のシルエットを見てもセンター感がありません。この子が小中学生アイドルならアリだと思います。



後姿



⑥ですが、眉毛が隠れていると感情表現が伝わりにくく、ミステリアスな印象になります。①と②は眉出しの髪型を模索しました。①は少し幼く見えて母性的な印象が薄いので、②が丁度良いラインかなと感じました。

③に関しては、今までのかわいい印象を残しつつデザインを変えられないか検証しました。②と③は外見の記号的な強さで言うところ、②の方が前髪バツンの形がはっきりしていて、強度が高くなります。どちらを取るかによって、キャラクターデザインのセツンが問われます。



④の全身シルエットですが、③は少し陰のある印象です。華があるという面においては、5人の中での立ち位置としても②の方向を攻めていくのが正解と言えます。③のアイデアを生か

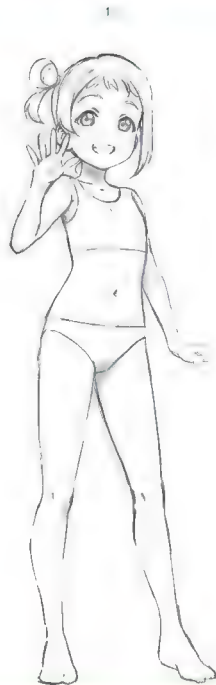
す方向で進める場合、アイドル衣装の時にのみ髪型を変えるキャラにします。もしくは髪色の彩度を高めるか、バーステル色にして髪を軽い印象にすれば後タイクエのキャラになりそうです。



③のバストアップです。単純にかわいさが足りない気がして髪型をいろいろ検証しました。④で前髪はつつん幼い感じを表現したので、⑤でも取り入れたのが①です。②はさらに記号的要素としてもみあげを加え、アシンメトリ要素を減らしました。記号的要素が多すぎてキャラクターの方向性が散らか

ります。そのためバランスを取っています。

③は髪を三編みの輪っかにするとどのような印象になるのかという思い付きで描きました。④と⑤キャラが被る①は避けることにします。②と③の中間デザインで行った、という結論になりました。



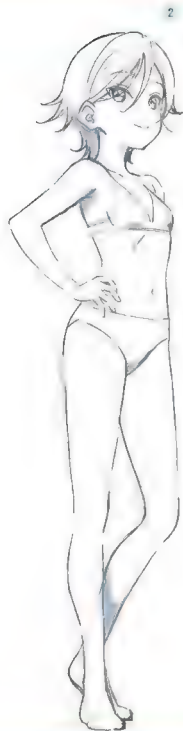
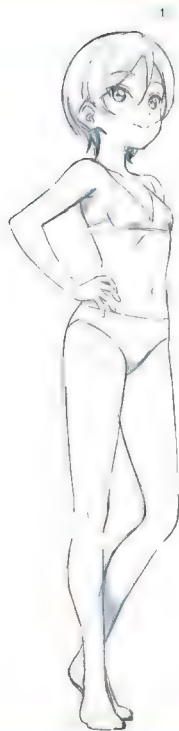
③の全身のシルエットを見ると、②は凡庸になつて5人の中で埋もれてしまいそうに感じました。③のはつつと被ります
が、①もかわいいと思うので悩みました。ひとまず他のキャラ

クターのデザインを考えることにして、全体のバランスを見る
ためにも「足跡」について先に進むことにします。それが現状の
打開策に繋がることもあると、ハナは結論です。



⑩はもう一歩良いデザインにするつもりでアイデア出しをします。①は髪の本数をなくしてショートカットにしました。クールなギャップから離れて地味になった反面、かわいくまとまとったと思います。やや内向的なシルエットになりました。容姿と

性格のギャップという方向で進むのなら①もありだと思います。②は襟足を少し伸ばしました。少しクセが強くなった気はしますが。③はパンククールなイメージで作っています。でも、少しマイノリティ寄りになったかもしれません。



①を全身で見ると①はシルエツトが地味に感じます。今回は5人の物語が中心になる想定のため、5人が他のメンバーに埋もれるのは避けたいです。③は個性が立ちすぎに思いましたが、バストアップの時とは違い、全身ならかっこいいかなと思

いました。

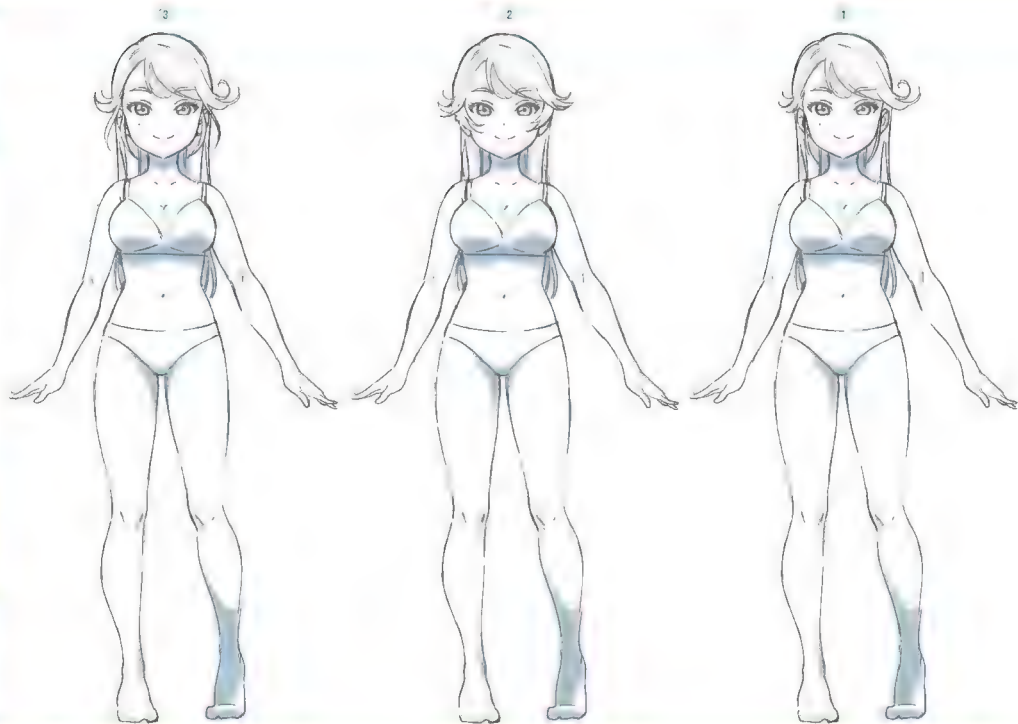
①は②と③の間を狙います。バストアップのマイノリティ感の軽減と、よりキャラ立ちするシルエツトや記号を取り入れた理想のデザインを目指します。



⑤も④同様、さらにワンポイント加えても配飾要素の過多にならないところを継承します。①はもみあげを追加しました。変なヤツ感とかわいさが増えた気がしてお気に入りです。

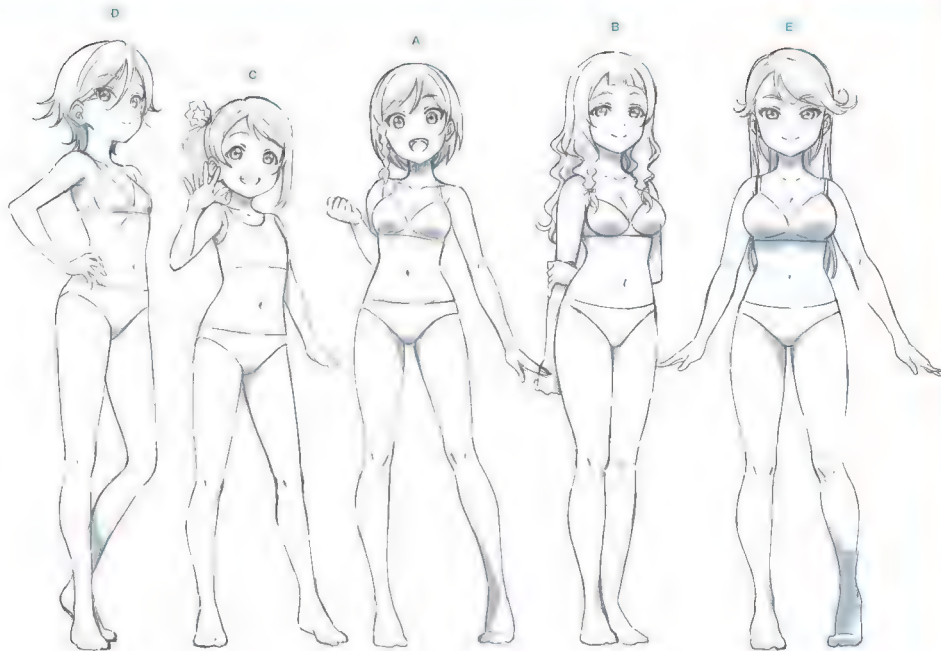
②は耳を隠す要素と髪の流れを追加しました。髪の流れが少

し複雑になりすぎた感があります。せっかく固めた印象を変え
るほどの魅力が②にあるかと言われると、そうでもないような
気がしました。③はもみあげとハネを追加しました。これは少
しやりすぎました。

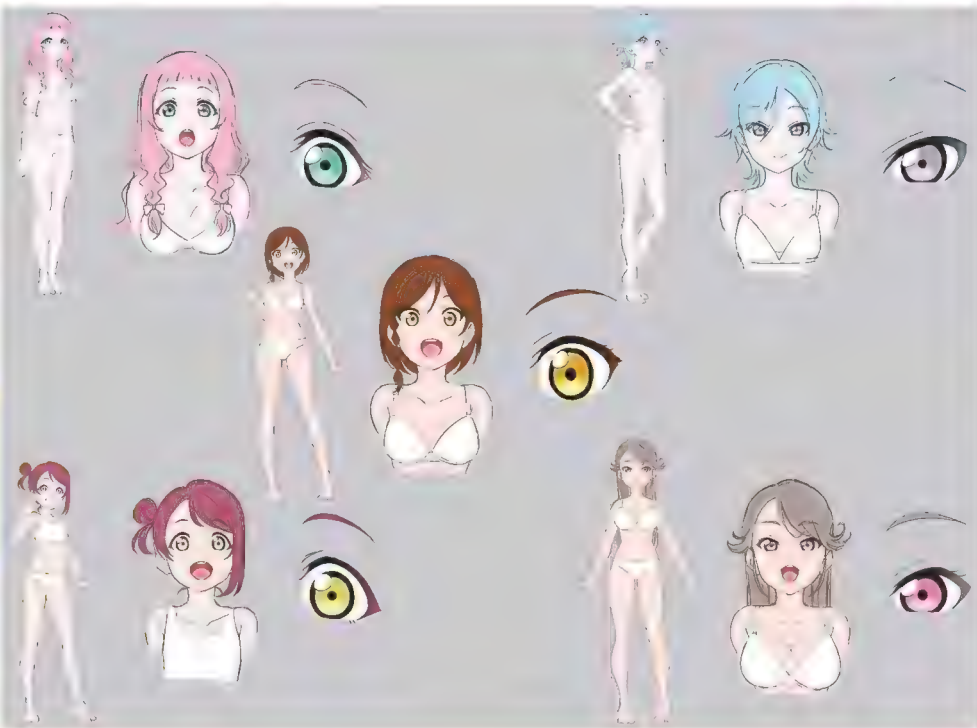


⑥の立ち絵です。バストアップで見た時よりも、案外②も③もすっきりして見えます。これらもアリかもしれませんが、自

分の中で①が最もしっくりきたため、①の方向性で進めることにしました。判断を感覚に委ねます。



全員を並べて、改めてどう感じるかの確認です。それぞれに影を入れて体格差を強調することで全体のバランスを見ます。
 ④のキャラは髪の種類が普通の輪だとつまみ輪にしてみました。
 なのでこの時点では④のつまみ輪にしてみました。

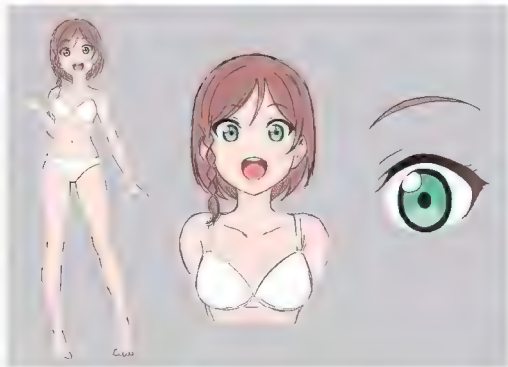


色決めはキャラクターの大事な業務です。これは、アニメでは本来、色彩設計や監督と共に決める作業です。ただ、今回は自分でキャラの色決めをコントロールする方向で行きます。地

味すぎず、過度に鮮やかな色彩が好まれます。しかし、そのバランスが難しいです。赤は情熱、青はクールといったイメージがないイメージに必ずしも捉われる必要はないと思います。

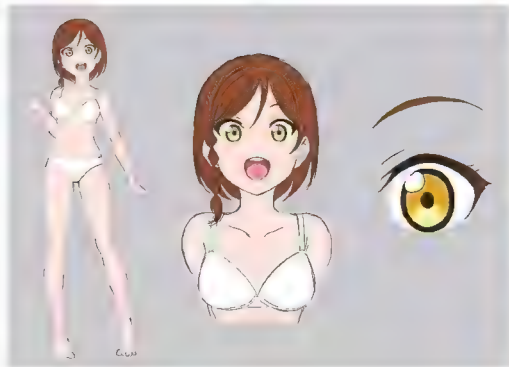
④色決め

彼女はセンターの立ち位置になるので、感情移入しにくい印象は避けたいと考えています。



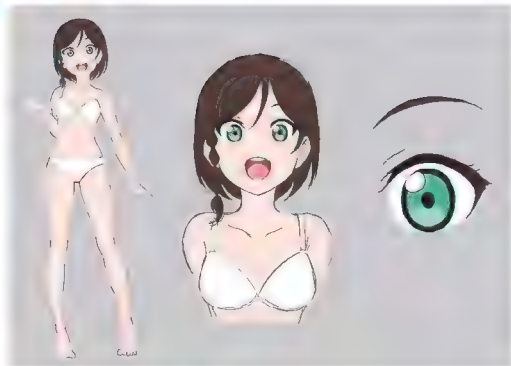
②薄い茶色×青緑

①より明度を上げて彩度を落とし、軽めの印象にしました。



①茶色×黄色

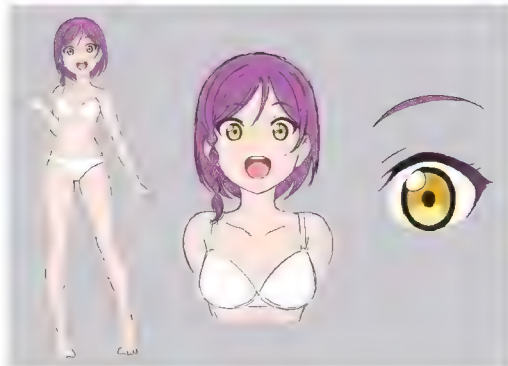
これは当たり障りのない茶髪ですね。確かに没個性に感じられます。でも感情移入しやすいのは利点です。



4 濃い茶色×青緑

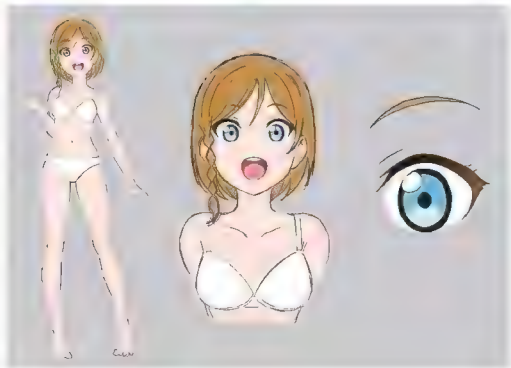
少し地味なイメージです。作品がリアル寄りならアリだと思います。

個人的な感覚で、髪色と瞳の色相は対比して見せるようにしています。パーツとして大事な目は、際立つ演出をしたいです。個人的に仕事では④に近い色合いを提案することが多いです。でも、発注者から「最も画面に映るキャラは明るい色で行きたい」と説得される傾向が強いです。



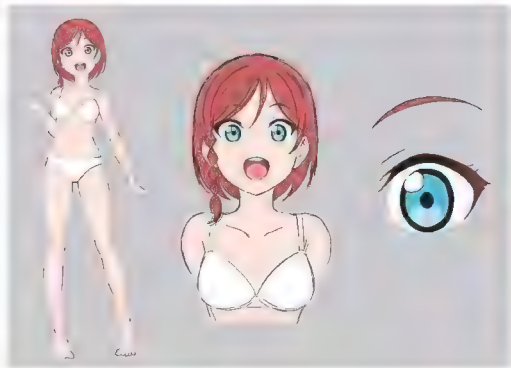
3 紫×黄色

普通の色ばかりもつまらないので、紫を置いてみました。特別感が出てしまうため、扱いが難しい色です。瞳は補色対比の黄色を置いています。



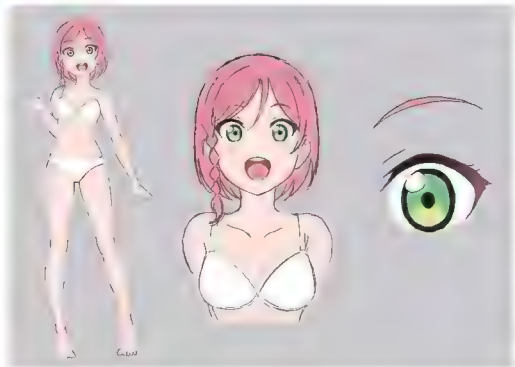
6 黄土色×水色

黄土色に近い色。マイノリティな色
合いに思えます。



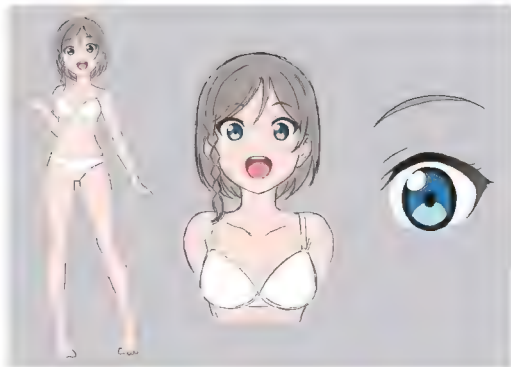
5 赤×水色

赤髪青目は、元気で情熱があるイ
メージです。リーダー感も出ます。赤
は肌をきれいに見せてくれる色でもあ
ります。



⑧ピンク×黄緑

ピンク髪に黄緑目でアニメの記号的なキャラになりました。華があってかわいいと思います。

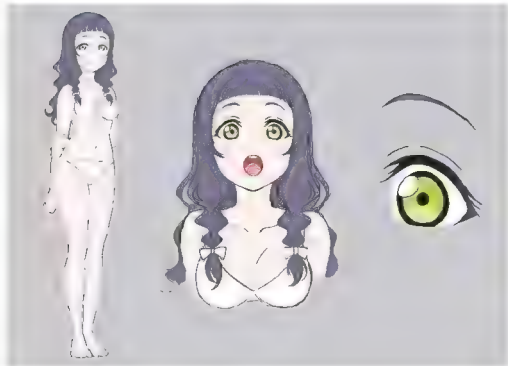


⑨グレー×青

灰髪青目です。あえて瞳の明るさを落として瞳孔を目立たなくすると、瞳を大きく見せられます。「かわいい」を目指す表現としてはアリだと思います。

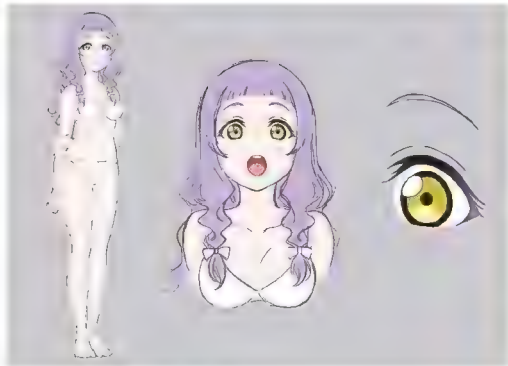
⑤色決め

52ページから少し前髪を調整しました。インドアなイメージの癒し枠で攻めたかったキャラです。なので、Aよりも色白な肌をしています。



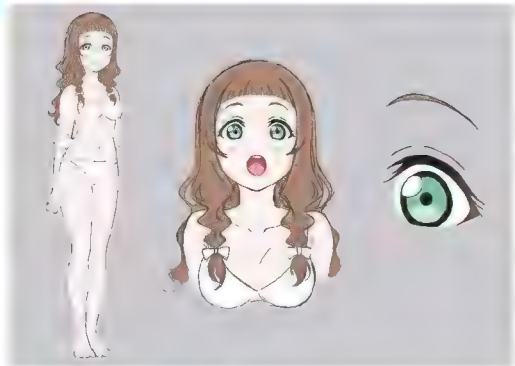
②アッシュグレー×黄緑

髪色を彩度明度共に抑えめにしたら、病弱でおとなしいキャラみたいな方向に寄ってしまいました。



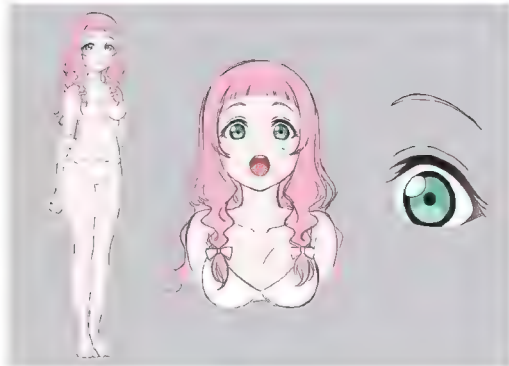
①薄い紫×黄色

柔らかい印象を持たせたいと思い、明度高め、彩度抑えめの髪色に。少し神秘的な印象になってしまいました。



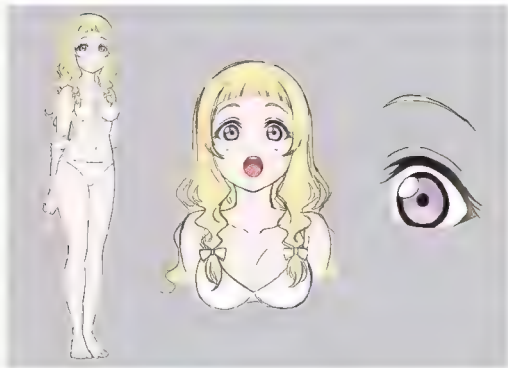
④茶色×青緑

この配色は、地味めな癒し枠という印象になりました。



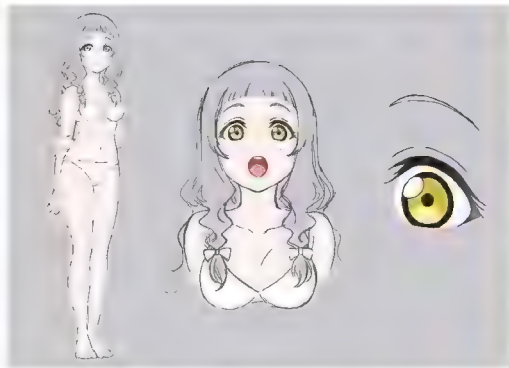
⑤ピンク×青緑

華のある明るい感じになりました。
5人全体のバランスによっては、この色はアリだと思います。肌色も美しく、映える色合いになりました。



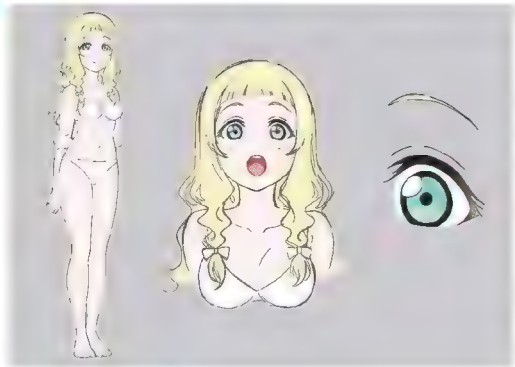
6金×ピンク

金髪紫目で外国人的かつ、不思議な
柔らかさを感じる雰囲気になりました。



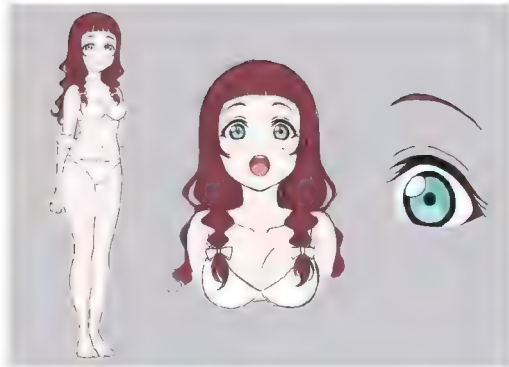
5グレー×黄色

灰髪で落ち着いた感じのあるお嬢さん風で
す。これも5人のバランスによっては
アリです。



8 金×水色

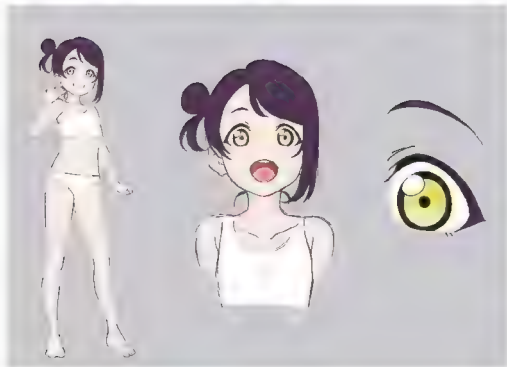
オーソドックスな外国人キャラ風の配色です。よく見る色ということは、ファンも定着しやすい色味となるので、保険としてはアリです。



7 赤紫×水色

“濃いめの髪色だとうなるか”という検証です。ウェーブ髪が重い印象を与えています。この色で行くなら、明度は落とした方が良さそうです。

ちびっ子でも年相応の落ち着きがある表現にしたいと思いました。なので、落ち着いた配色で行きます。5人のバランスを見て、髪型も結局三つ編み輪っかから基のお団子に戻しました。



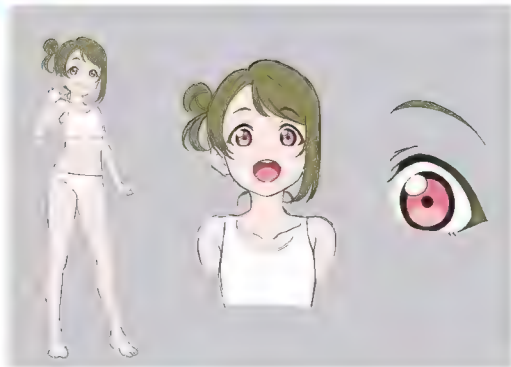
2 濃い紫×黄色

明度を落として瞳が目立つようにしました。でも、まだ重く感じます。



① 赤紫×黄緑

髪色が暖色系ですが、落ち着きすぎている印象です。



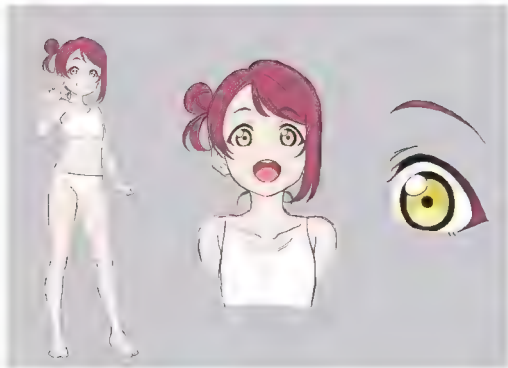
④ 草色×ピンク

これは失敗した配色で、組み合わせがマイノリティ寄りになってしまいました。



⑤ 青紫×青緑

青と緑で色相が近いのでメリハリがなくなりました。インパクトがない分、目に馴染みやすいです。



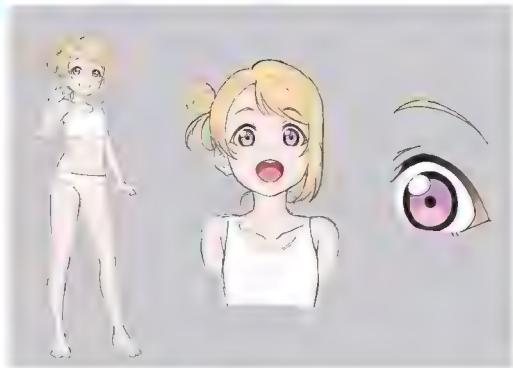
6 赤紫×黄色

全体的に明るく元気のある配色になりました。センターのAに赤い髪を使わなければアリです。



5 黒×ピンク

黒髪赤目で、過去にデザインしたキャラに似てしまいました。良い色の組み合わせではあるのですが、一時保留で。



⑧ 金×ピンク

⑧の⑥と同じ路線です。ハーフの元気っ子という雰囲気です。



⑦ 青紫×黄色

⑥の明度をそのまま、髪色を青に変えました。色相の対比がより際立つのでアリかなと思います。

クール系に寄せるため、色素を薄めにする方向で進めます。



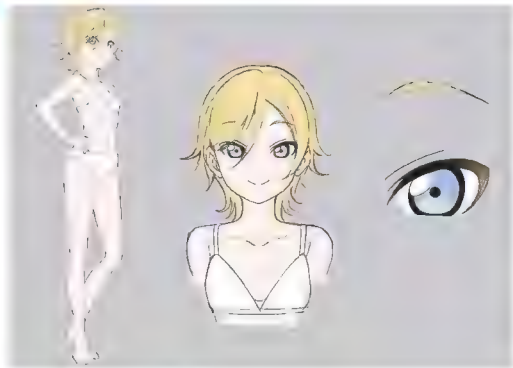
②黒×青緑

黒髪で現実的な生々しさが出ています。かっこ良い路線になってしまったので、ひとまず様子見です。



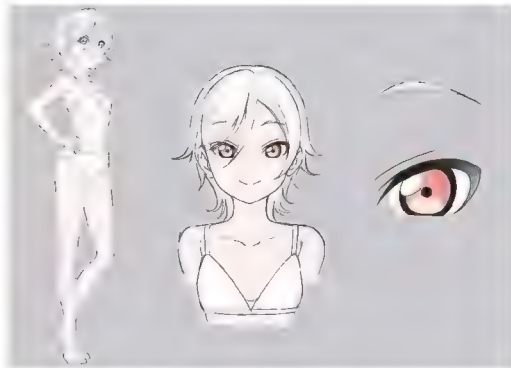
①水色×紫

アニメとしては最もベタな配色です。これは既存キャラに埋もれそうなので、避けようと思います。



4金×水色

とりあえず金髪にしました。クールで強い印象にはなりました。



3白×ピンク

ミステリアスな雰囲気になりました。でも目を引く面白いキャラになったので、手を加えればアリです。



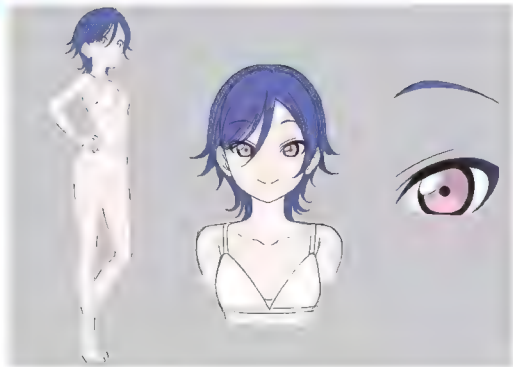
④ ピンク×青緑

ピンク髪は「パンクロック路線」ならアリかなと思います。



⑤ 青緑×黄色

これは配色としては悪くないのですが、人気が出にくい色です。緑は肌色を汚く見せやすいです。緑髪でかわいく見せられる人はすごいセンスを持っていると思います。



⑧青×ピンク

これは髪を再び濃いめにしました。
でも、色使いをもう少し繊細にしないと
難しそうです。

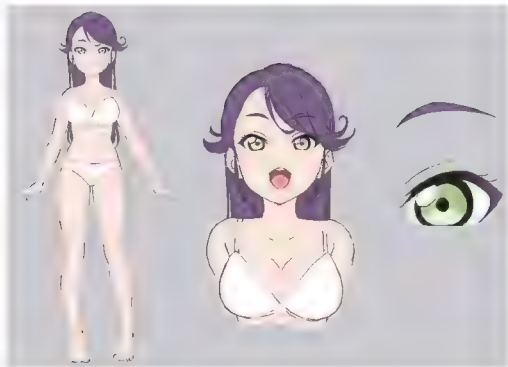


⑦薄色×黄緑

少し怖い印象です。心霊的なキャラ
ならアリかもしれません。

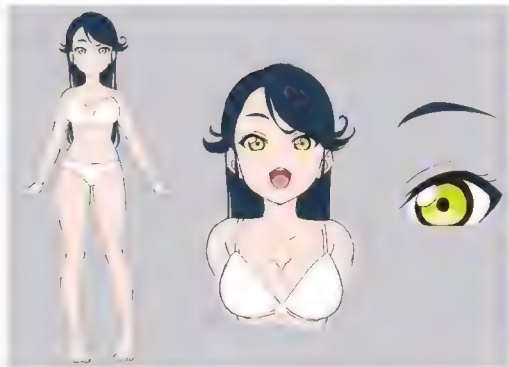
⑥色決め

5人の中では飛び道具的な存在。他のキャラが全体的に色白な方向だったので、⑥は少し健康的な日焼け肌にします。色を塗って気付いたことですが、前髪の形が眉毛に繋がっているように見えていたので調整しました。



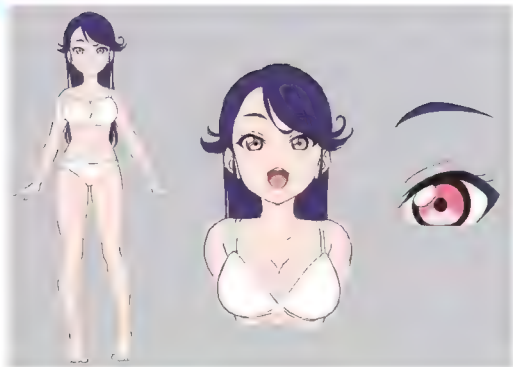
②紫×緑

髪を紫にした結果、お姉さんの印象が強くなり、当初の思惑から外れてしまいました(しっかりした性格のキャラではないので)。



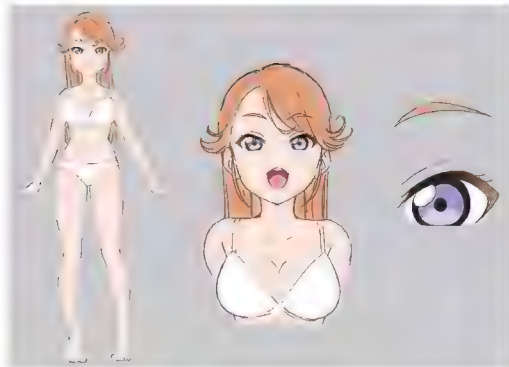
①深緑×黄色

緑系統の髪色です。どうもピンと来ないです。



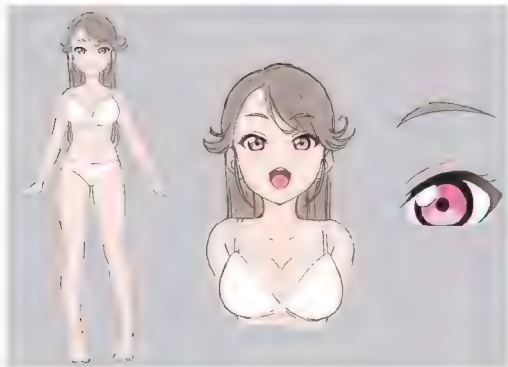
4 青紫×ピンク

これはクールなお姉さん感が出てしまいました。性格をその方向性に変えるなら、この外見でもアリです。



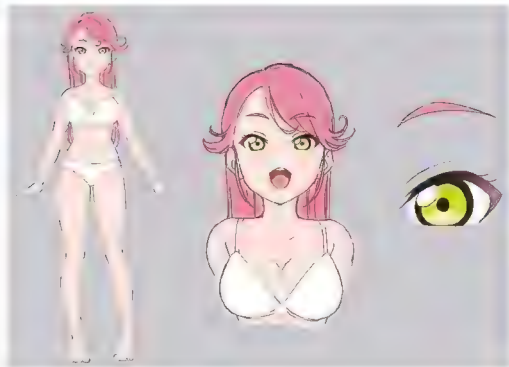
5 オレンジ×紫

少しヤンキー風の配色です。でも候補としてはアリかなと思います。



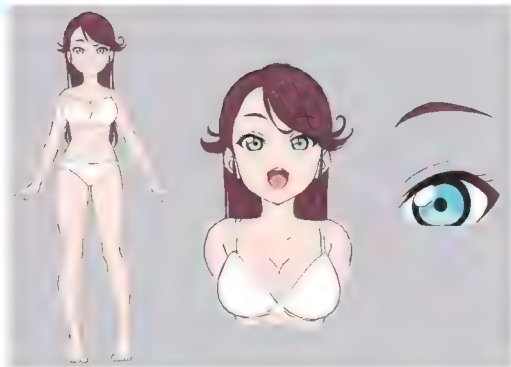
④茶色×ピンク

落ち着きがある、生徒会長系の雰囲気になりました。



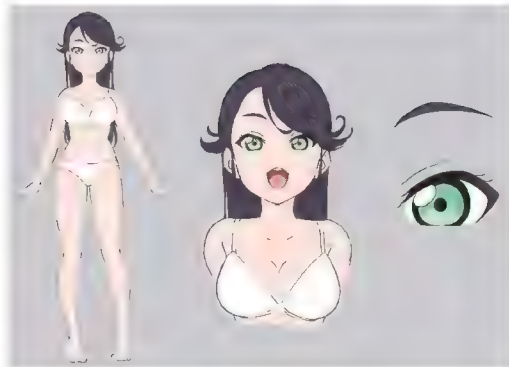
⑤ピンク×黄色

派手な服が似合いそうな「とても変なヤツ」感が出ました。面白い展開を期待できそうです。周りのメンバーから浮きすぎなければアリです。



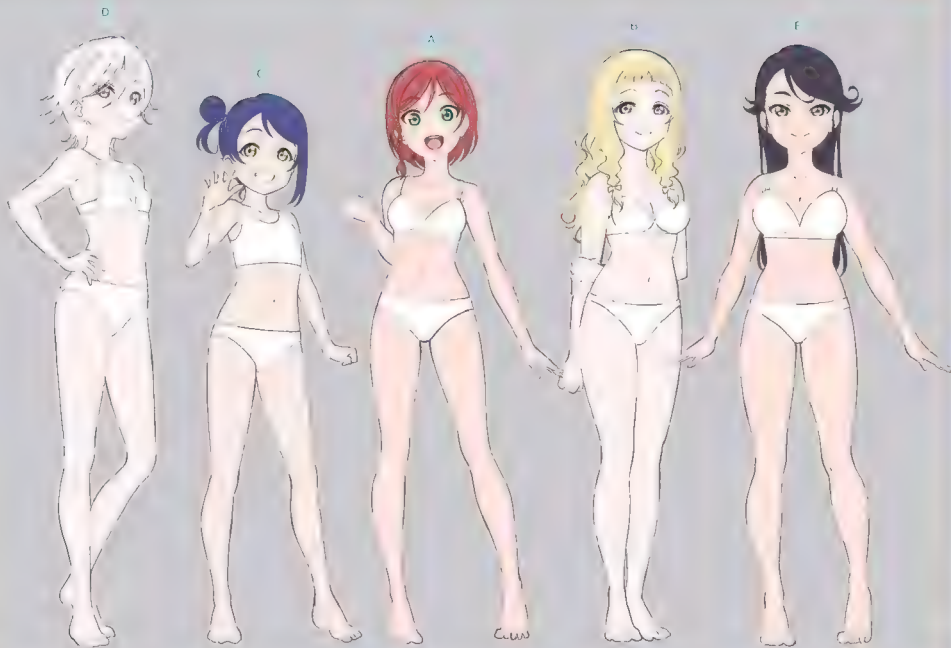
⑧赤紫×水色

可もなく不可もなく、な感じです。



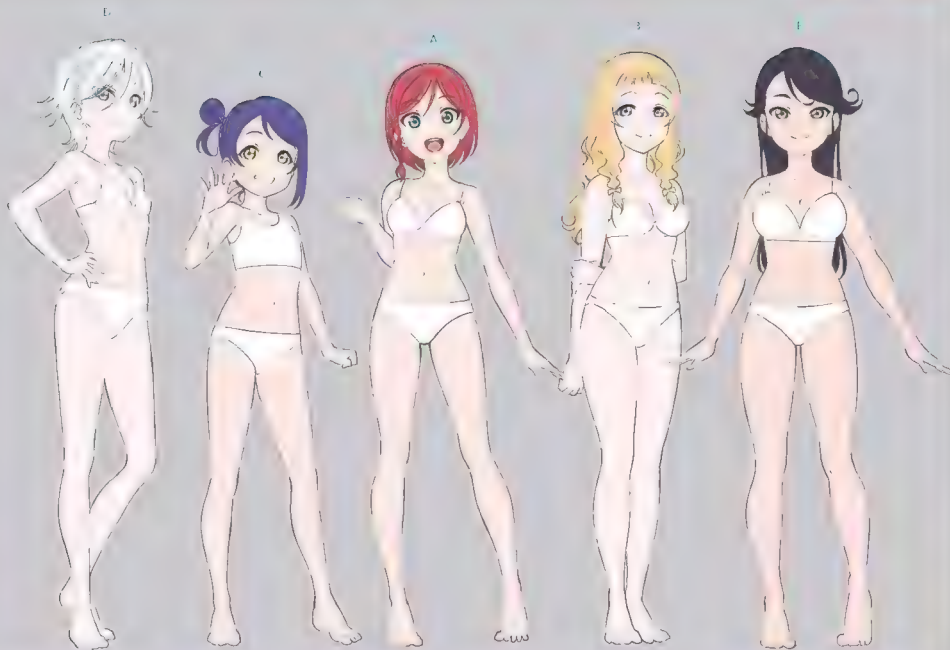
⑦黒×青緑

南国寄りの健康的な美女感が出て良いですね。「黒髪ロングは人気が出やすい」と、商業的にもよく言われます。



5人のバランスを考えてこの配色にしてみました。今までの自分の仕事でも髪の色は現実に近い配色で、脚はアニメ的にカラルな配色を入れています。今回もその方向へいきます。

それぞれ「こっちの方がかわいい」と思った配色はあるかもしれませんが、チームとしての（色的な）納まりの良さを優先しました。



全体的な色味の調整版です。(A)は肌を少し白く、(E)は髪に赤味を加えてベタな差を避けました。

③は髪色を少し紫黒りにして、全体的に重めの印象だったの

を軽減しています。(D)は髪に少し青色を加え、クールミント感を出しました。

(E)は肌の色の調整くらいです。

瞳の処理決めます。特に美少女ものでは瞳の処理が大事です。①から④のどれに惹き付けられるかという判断が良いと思います。「瞳は出来るだけシンプルで描きやすく」という実



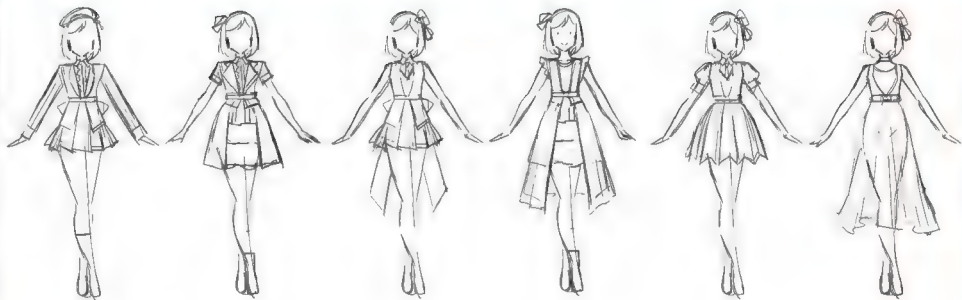
作業的な利点はこの際忘れましょう。華があり、表現しやすいデザインを目指します。見る人が善いデザインを優先させる。ということです。最終的に、感覚で②に決めました。

衣装はアイドルのデザインに欠かせない要素です。ただ、「アイドルの衣装はこうあるべき」という思い込みをデザインの出だしてしてしまうと、自身を縛り、表現の幅を狭めてしまい

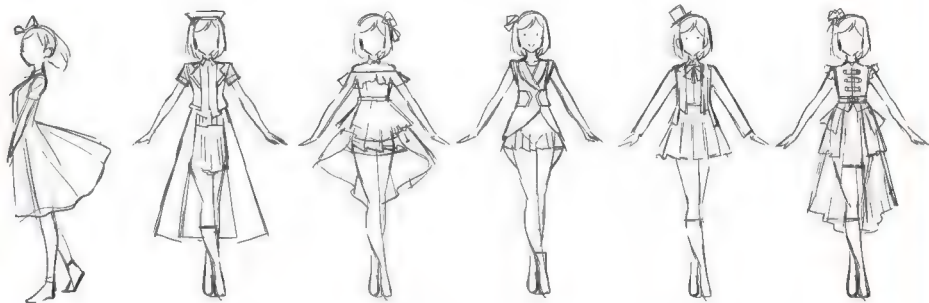
ます。気軽なノリで始めることが大事です。今回は王道アイドルとして、これからエンターテインメントのメインストリームに上り詰める、といつかいい衣装をデザインしていきま



色と形を同時進行で進めるやり方もあります。しかし、今回はひとつの段階を通過して決めています。異なったシルエットを数多く、まずは線画のみでアイデア出しをします。



今回の衣装はシルエットにこそ個性を持たせず、小物やアクセサリーでパーソナルな部分を表現します。テーマ性が強いアイドルユニットや曲の場合は、個性的なシルエットが合うかもしれません。





赤青黄を中心に色を乗せます。この3色は色の三原色です。
知育玩具でも多く使われます。はつきりしているが、曖昧な表

現が出来ない色で、調和を取るのが難しいです。そのため、玄
人が使いたがらない色でもあります。

79 ページの①が着用した衣装を、②③にも着せてみました。
他のキャラに合わせた時、色がついて見えるかを検討するため



す。違うキャラには全く似合わないこともよくあり、同じ色の
衣装ゆえの難しさがあります。



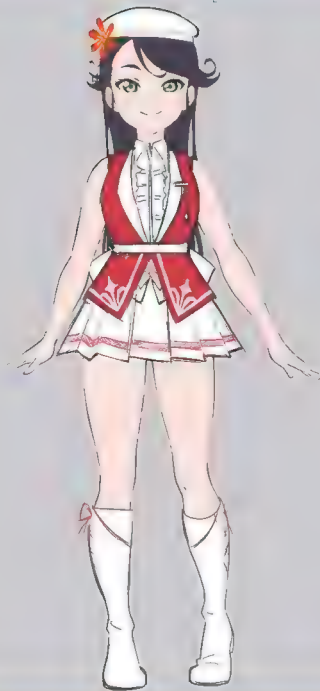
個人的にこんな案が3点です。①は制服アレンジ、数年前からの王道アイドル衣装です。かわいい要素、花などの押しの強さを盛り込みやすいです。②は全体的に華やかイメージ、清純さやみずみずしさを表現できそうなので選びました。③はアニ

メらしいシルエットの強さがあります。さらに、色合いの力強さ、肩出しのエネルギーが強いと思いました。女の子が着たいと思えるかどうか。も重要な要素のひとつなので、信頼できる女性にも確認してもらい、①の方向性へ行くことにしました。



①の方向で行くと決めたので、全員に着せて細かなパーツや模様も考えていきます。ジャケットには全員白のラインと、光と花をモチーフにした模様を加えました。

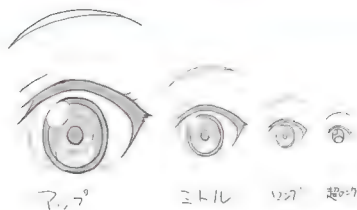
「言われて何となく気付くくらいに抽象的な方が、アイコンのデザインには良い」とと美大予備校時代に教わりました。その教えはうかがっています。



個々の細かいパーツについて、頭の髪飾りに使われている花は、①が黄色いガーベラ。花言葉は「親しみやすい」「祝福美」。
②が花菖蒲。花言葉は「やさしい心」。③がピンクの百合。花言葉は「純粋」「無垢」。④が青色のリンダウ。花言葉は「純潔」。
⑤がオレンジのクレンソウ。花言葉は「高貴」「情が深い」。そ

それぞれの花イメージに響き、配色に合う花を選びました。
ハットのデザインの強度は最も重要です。さらに、キャラクターの内面に響き込んだ物語性を感じる要素を入れると、デザインにより奥行きが出ます。

デザイン的な作業は完結して、ここからはキャラクター的なベージです。アニメ用の設定画に起ってみました。中央のいろいろな目は、画面に映るキャラクターの大きさに合わせて目の情報をも



ントロールするためのものです。左下は、伏し目から閉じ目の絵です。この作中の閉じ目の方向性を示します。二重の線を閉じ目でも描くかどうか。を案3案にも伝えるためのものです。

最低限の情報を持たせた立ち絵です。親切な設定では頭身を表す線を入れたり、アップ時の飾りの情報を加えたりします。このデザインの感想は、グループの暫定センターとしては良い



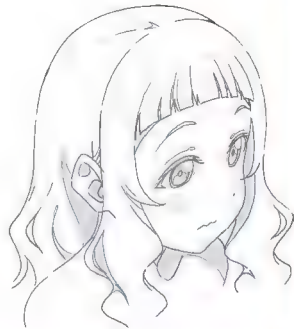
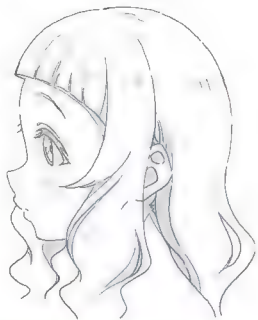
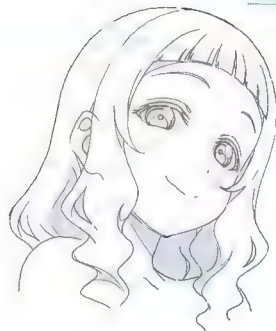
★色の塗り分けを第3者に伝えるため、薄い赤色を乗せています。



感じます。もう少し体型で個性を持たせた方が良かったかもしれませんが、主観に個性的な要素入れ込みすぎると感傷移入しづらくないので、これはまたに答えが出ないところです。

5人の鼻を影ではなくハイライトで表現しました。その理由は、バツと見の絵面をスマートに見せたかったのと、顔で最も出っ張る部分なので、理由としても成立するからです。

白目にまつ毛の落ち影を入れるかどうかも悩みました。顔を



すっきり見せて、目線をハッキリするために入れたい方が良く判断しました。逆に影を入れると、眼珠の形をより強調できます。⑥全体の感想として、癒し系のふわふわした感じを、髪

のウェーブと肌の質感で表現できました。



線のみで肌の質感を表現するのは難しいです。二の腕、太もも、胸にボリュームを持たせるといふ意味では、体型的に⑧と⑨は少し似ているかもしれませんが、⑧は肌のマシヨンがより

高くなるように表現しています。⑧はあくまでも柔らかくなるように、線はスリットや重畳の強調で隠します。これは94ページでイラスト共に補足説明するものにします。



個人的に人が出るからか最も不安なキウでした。でも、身近な人に「かわいい」と言われてもらえるとホッとしてました。右下のように、悲しそうな顔の時に口をすぼませたり、左下

のように、怒った時ふくれ面になると、子どもっぽい表情を作るときを意識しています。

キャラ表を作る際に一般的なのですが、フレームや紙の大きさに対してキャラ同士のサイズ割合もそのままのように表示しています。そのため5人の中で最も背が低い⑥のキャラ

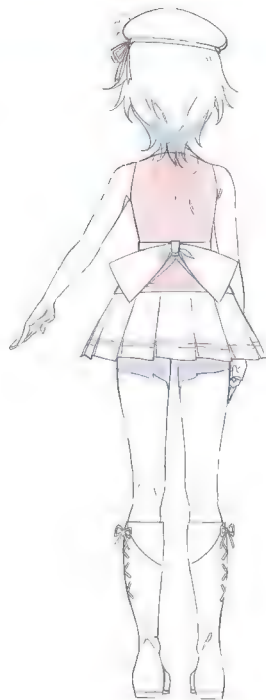


のページは赤目面積も大きいです。テレビアニメのちに集団作業する際は、一目で「小さいキャラだ」と分かってもらうことも大事です。



外見はクールに見えるものの、少し人見知りのような造形になってしまった気がします。特に右上の表情で設定の方向性が変わりました。その結果、より魅力的なキャラになったので間

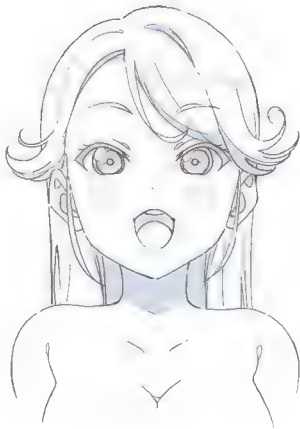
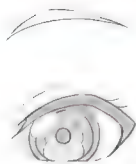
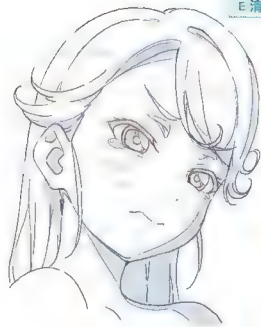
題ないです。最終的に良いデザインにするためには、初期に立てたコンセプトは捨てても良いと思います。それに縛られてつまらなくなるのが最もダメです。



細身で女の子らしい表現が求められる体型です。贅肉が少ない分、柔らかな曲線を描き、らく、繊細な技術が求められます。特に清書の作業には気を使いました。

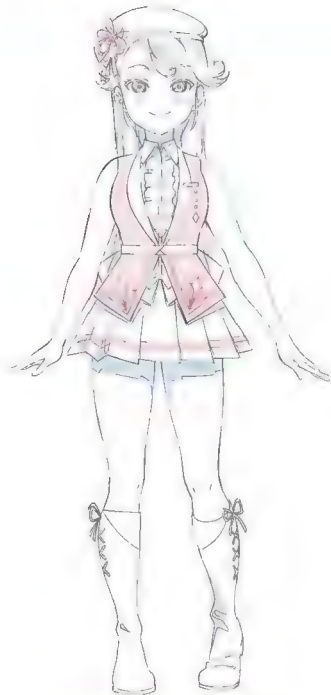
誰が描いても何となく似てくるのがアニメの設定の理想です。

でも、このキャラはその理想よりもキャラ自体の魅力を優先しました。形が曖昧というか、繊細な作業を求める作画に時間がかかり、技術的にも高度なものが求められます。



好きなように描いたキャラなのでお気に入りです。他の4人を比較的眞面目に、理屈に判断を委ねた分、⑤はより感覚的にジャッジしました。そのため、あまり既存にないキャラ造形と

なりました。右上のような影の付け方は特殊だと思いますが、状況によってはうっすら演出もありだという見本です。右下や左下の、癖のある表情が気に入っています。



アンバランスかつ、マスコット感があつてかわいいかなと思います。むっちりしていたり、太脂だったり、黒髪ロングだったり要素が多いキャラになりました。多く人には熱烈に歓迎してもらえキャラになったと思います。

線を引く速さや筆圧による表現の違い

最後に87ページの補足となりますが、線を引く時の筆圧やスピードについて、女性アイドル⑤を例に説明していきます。



2 線を引くスピードを「速く、勢い良く、筆圧を強めて」清書した絵です。張りのある肌などを表現するのに適しています。きれいで押しの強い絵柄になります。いわゆる「温もりのある絵」と対極の絵になりがちです。



1 線を引くスピードを「遅く、じっくりと形を追いながら」清書した絵です。柔らかさを表現するのに適していて、親しみやすい絵柄になります。ただし、場合によっては「汚い線だ」と言われてしまうこともあります。



例えば、このキャラクターたちを何かの作品として発表してきたとしたら、デザイナーとしてはヒットする可能性のあるものを作れたのではないかと、と思います。個人的なことを話すと、この絵柄に関してはすでに多くの媒体で、幸いにも表に見られる絵柄になってしまいました。流行の賞味期限という意味ではピークがすぎた絵だと思っています。つまり、このまま僕自身がこの美少女アニメというか、アイドルアニメのデザインに関わり続けるのであれば、絵柄をもっとバージョンアップする必要性があると思います。

アニメ業界にいて、必然的に他人がデザインしたキャラクターを描く機会に恵まれます。他人の絵の良いところを吸収し、勉強することが出来る。と考えると、良い業界なのかもしれません。

そうは言ってもこれらはまだまだ現役で通じる絵柄だと思いますし、この絵柄を「好きだ」と言ってくれるお客さんもたくさんいてくれます。だから、ありがたいことに本にまとめる機会としては悪くなかったのではないかと思います。

アニメの設定に求めることと、その答えに聞してもうひとつ、アニメーターをやっていると、設定に描いてある以外の複雑な感情や表情を描くことになったりします。その時、その状況に合わせた表現法があるのです。キャラクターに落とす影の量が変わったり、強い感情を見せた時はそれに合わせた絵柄になったり……ということが多々あります。なので、設定自体は出来るだけニュートラルな状態に描くことを意識しています。理想を言えば、設定自体はあつさりすっきりと描き、総作画監督として絵の情緒をコントロールしながら、映像としてのキャラクターデザインを完成させていくのが良いと思います。



表情 佳木 +α



④のキャラ案は+αで表情を描き足しました。特にオリジナルデザインの場合は、生み出したキャラをしっかりとコントロールするという意味でも、表情集が多ければ多いほど良い。とされています。ディザイン的な面白さを強く意識せず、キャラに寄り添った気持ちを優先させて描いています。

アニメイ...



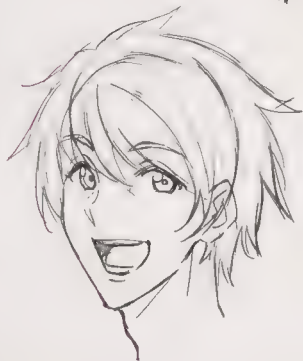
横α口の同法
△という記号的
な描き方を避け
方向を

左下にある横α口の開き方ですが、これは全ての作明的な表現というわけではなく、あくまでもこの世界、作品ではNGなだけです。NGか否かは、世界観を作る上での重要な指示です。とは言え、あまりNGを入すぎると自由度の低い作品と思われて敬遠されることもあります。

キャラクター設定

[1000]

このキャラクターは、本作品の主要なキャラクターです。



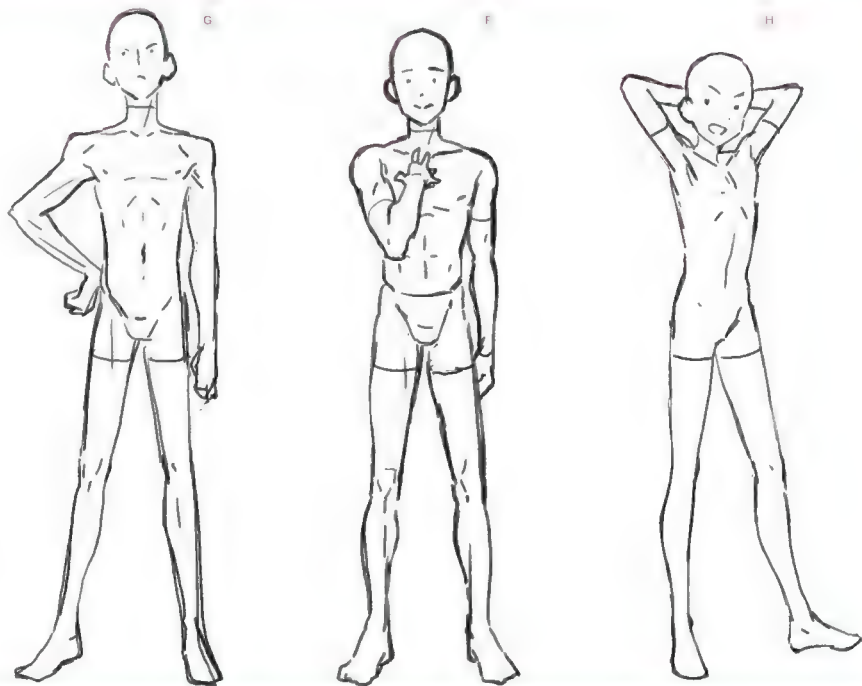
自分自身が男性の体型を思い出すためにも、素体の男性を描いていきます。**体型のシルエットとして最も適になるのは腰の細さだ**と思います。特に女の子を描き続けていると、男性を描

いた時に腰が小さくなりがちです。女性の全身は三角形の体型を意識しますが、男性は逆三角形的な体型を意識して描きます。



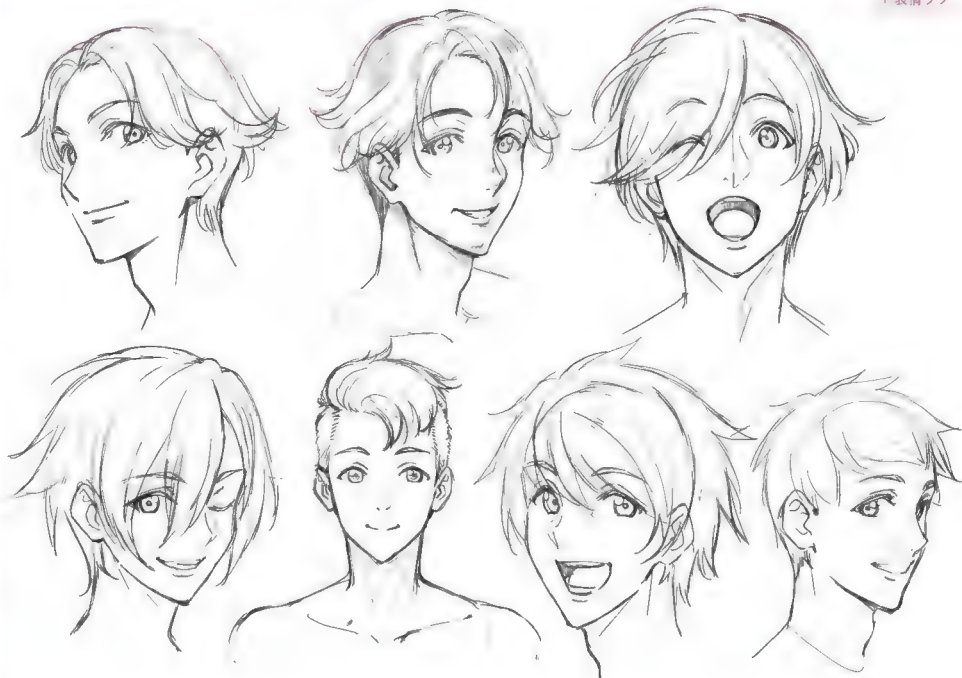


顔のアップの素体も面長でスマートにしたつもりでしたが、後で見るとむっちりしていると気付きました。顔に対して肩幅の広さが足りなかったです。



ここからは、男性アイドルグループのアイデアを練索していきます。3人のシルエット素材を切りつつ、真ん中が⑤に向かって左を④、右を⑥とします。④がリーダー的な偉男、⑤がブラ

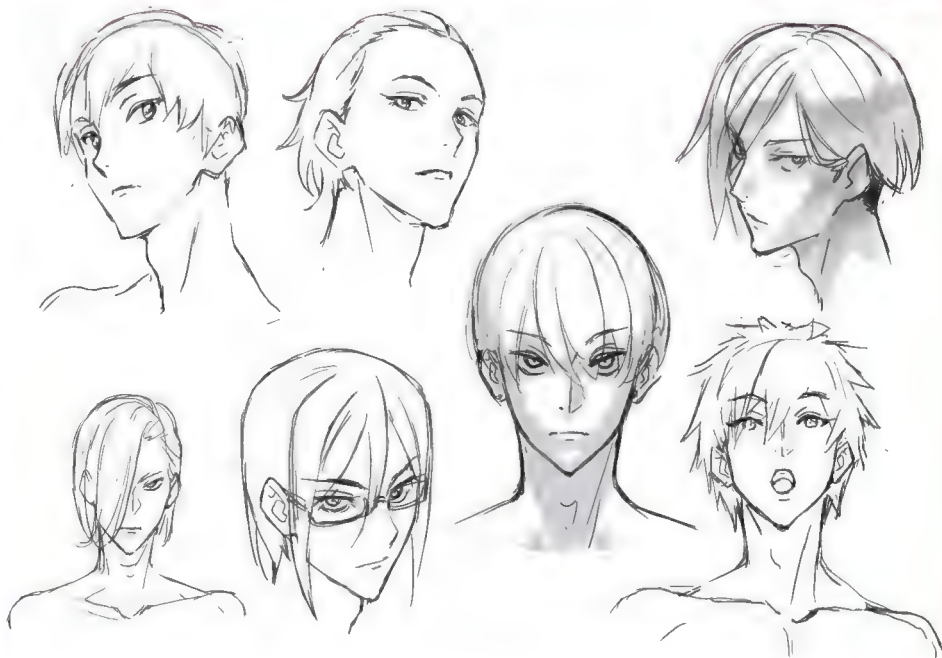
イドの高い冷たい系、⑥が無邪気な少年系と仮定します。素体に関しては、⑤が体格の良い筋肉質、⑥が痩せマッチョ、④は少年っぽい体型です。



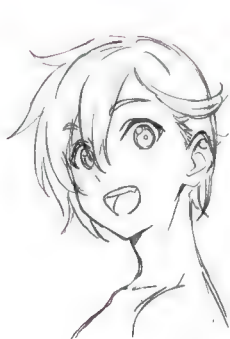
漠然と全身のイメージが出来たら、今度は顔のデザインを構築します。この時は自分の中でターゲットに導んでもらえる絵柄が固まっています。なので、まずは最も大事な顔のイメージを固めつつという作戦です。

このページはFの表情ラフになります。まつ毛の本さ、瞳の大きさが気になるので、後の作業で調整します。爽やかな表情を目指していますが、描き手自身に爽やかさがないので苦労しています。

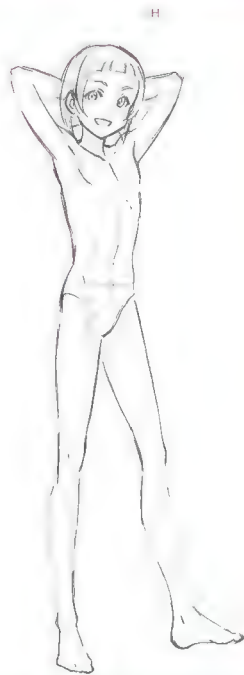
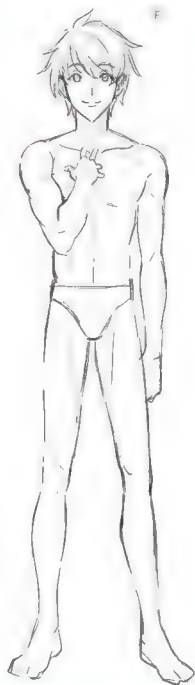
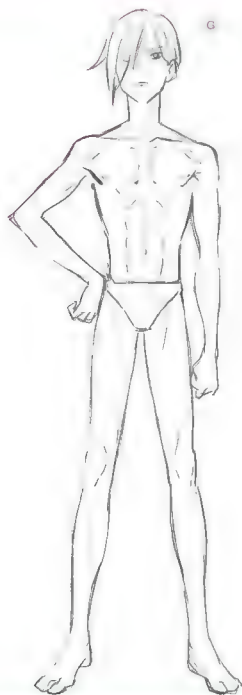
⑥のキャラの顔造形を探ります。ある程度シャープなラインで描けたと思いますが、描き手にシャープさがなくて苦戦中です。少し、自分が思う理想の絵柄に近づいた気がします。とは言え、その理想に見る人の理想とはありません。



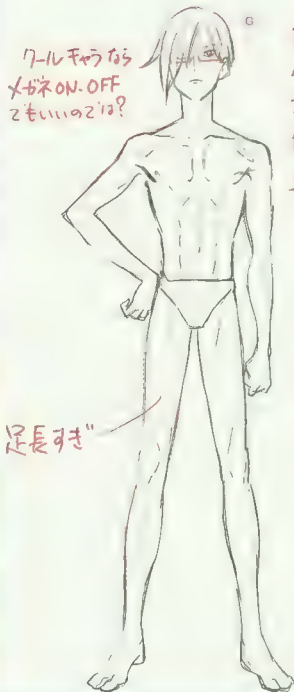
そのことは理解しつつ、キャラクターデザインという仕事は、1度デザインした絵柄を何度も描く仕事ですので、自分の中である程度納得できたデザインでなければ、後々描くのが苦痛になってしまいます。



いわゆるシタ枠のつもりです。今まで描いてきた絵柄と近くても良いや、くらしいの心持ちで描いています。なので、女子デザインに長く挑むってなこともあり、比較的にアイチアチ出しが出来ます。



前のページまでで描いたものから人を選び、パフンスを見ます。何となくこれで行けるのでは。と思いつながら、引つ掛かりを感じました。想定したターゲットに近い女性に感情を聞いてみます。

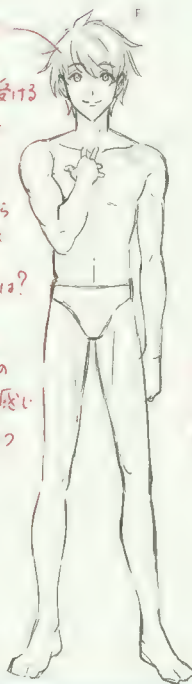


ワールキアうなら
メがネON-OFF
てもいいの？

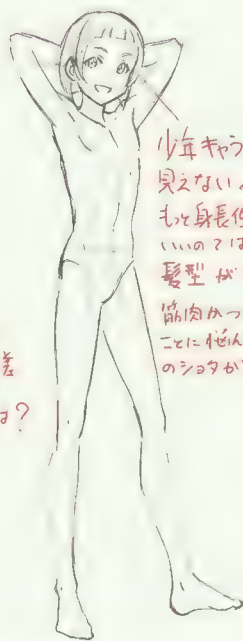
顔と体が
合っていない
この顔から受ける
体の印象が
違う

セクシーなら
もと元気な
キアうても
いいの？

真ん中は
細マヤの
綺麗な感じ
がいいと思う



全体的に
もと体型差
あっても
いいの？



少年キアうに
見えない。
もと身長低くても
いいの？
髪型が変。
筋肉がつかない
ここに悩んでるくらい
のショタが良い。

女性に意見をもらった結果、このページにあるようにしてん
ばたにダメ出しされました。
自分の中で何となく、ダメなのでは？。と思っていた部分に

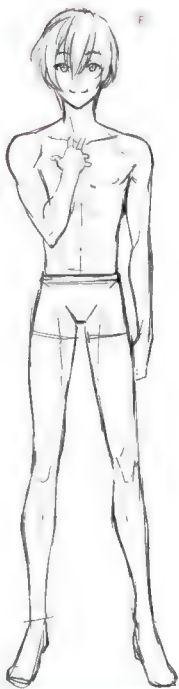
指摘が入ることで、問題が明確になったのは良いことだと思
います。むしろの頭脳では限界があるので、身近な人に知照しつ
かり借りると思います。

⑥～⑨ラフ対比表（調整後）

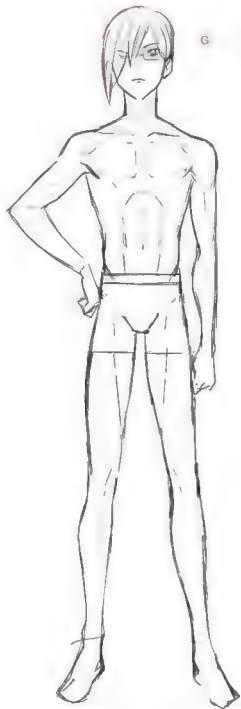
H



F



G



修正を反映して調整した結果、⑥と⑨は全く違うキャラになりました。104ページではフーメランパンツでしたが、ボクサーパンツに変えています。女性の好みとしてボクサーパンツが好きな方が多いらしいです。こういう意識をしっかりと持つことは大事です。

身近な女性に再度チェックしてもらい、「たいぶ良くなった」と感想をもらいました。

⑨に関しては「筋肉が付かないことに悩ましているくらい」のシヨタが良い」という意見をもらいました。本日にタメになります。



色も含めてさらに模索していきます。⑥は少し髪がもつさりしている印象でした。そこで毛量を減らして爽やかなセンターにしようと思います。金髪は軽やかな性格に見えてしまいました。

ロック系の激しいアイドル想定なので、男性キラーは髪が重たい印象でも力強くポジティブな役どころが出来るはず。なので、今回は髪型行こうと決めました。



⑥は、ツインの高いキヤフと髪え、前のページまでは高慢な表情しが推きませんでした。でも、こついうキヤフはやはりキヤフが魅力に繋がります。そういう表情の模索も兼ねてデザインを練っていきます。

曖昧な色使いを避けて、形がハッキリと分かる色を試してみます。現行の女性向けアイドルものも同様の方向性が多いので、それになりました。現状との差もアリの印象なので、3人のバランスを決めます。



男の子なのにかわいい小悪魔要素もある、そんな少年キャラを自指しました。寒色系の髪色は少しガラが悪く見えます。表

情もコロコロ変わるキャラにしたいので、暖色系の髪色にして愛嬌を出そうと思っています。



現状流行りの2色の髪色展開を取り入れつつまとめてみました。王道アイドルならセンターの⑥も優しい雰囲気良いですが、多少激しめのアイドルイメージです。なので、リーダーらしく自信のある雰囲気を持たせました。

F～H衣装デザイン模索

衣装デザインです。今回は色とシルエットでデザインします。全員が同じ形の衣装ではなく、バラバラの場合どうデザインするのかを見せたいという意図です。そこで、3人の色面積を同時に調整できる方法にしました。



2 デテールを考える

少しずつデテールを詰めていきます。④のシルエットが淡白すぎてつまらなく見えました。そこで⑥が羽織っているものに似たロングジャケットを着せます。服のダボダボ感が、背伸びした少年らしさを演出しています。



1 服のイメージを色から考える

黒と灰色でそれぞれの衣装イメージを考えます。黒はシルエットが細く見える色です。そのため、引き締まったかつこ良さを演出するのに最適な色となります。



4.色の細かな調整

小物と模様を加えます。花のモチーフは文字通り「華がある」ので、衣装に付け加えるには最適です。

バラの花言葉は本数によって違いがあります。メンバー全員で3本のバラを身に着けているので「愛しています」「告白」というメッセージです。アイドルの衣装設定としてはとても良い感じにデザイン出来たのではないのでしょうか。



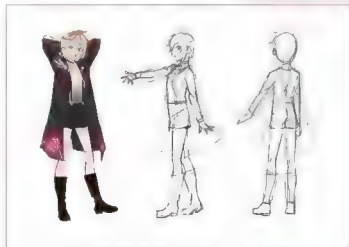
・差し色を使う

差し色として鮮やかな赤と紫を加えていきます。あまり色数を入れすぎてもイメージが散らかるので、さじ加減が大事です。

⑥～⑧三面図 & 表情ラフ

⑥⑦⑧で各メンバーのラフを描きました。ここから清書していきます。

H 三面図ラフ



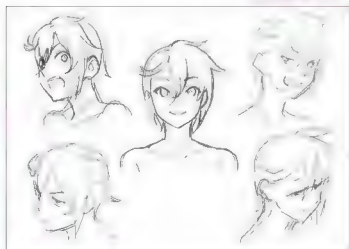
G 三面図ラフ



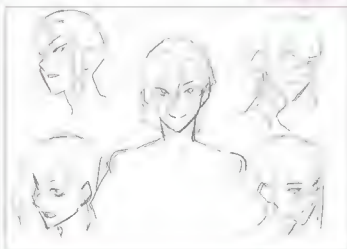
F 三面図ラフ



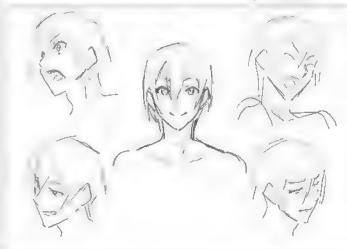
H 表情ラフ



G 表情ラフ



F 表情ラフ





三面図を仕上げていきます。④はリダーらしく誠実で、自信とやる気にあふれたデザインになったと思います。
アクセサリや小物に描ける物が多いのは、ダンスなどで動

きに合わせて揺らせたり、光らせたりと、動きの演出に取り入れやすいからです。そういう意図で、ネクタイなども追加していきます。服の縫製で首の動きも演出しています。



99ページで描いた素体を下敷きとラフを描いて修正し、消書しました。最初より瞳は小さく、体型や髪型も洗練された印象に仕上がりました。

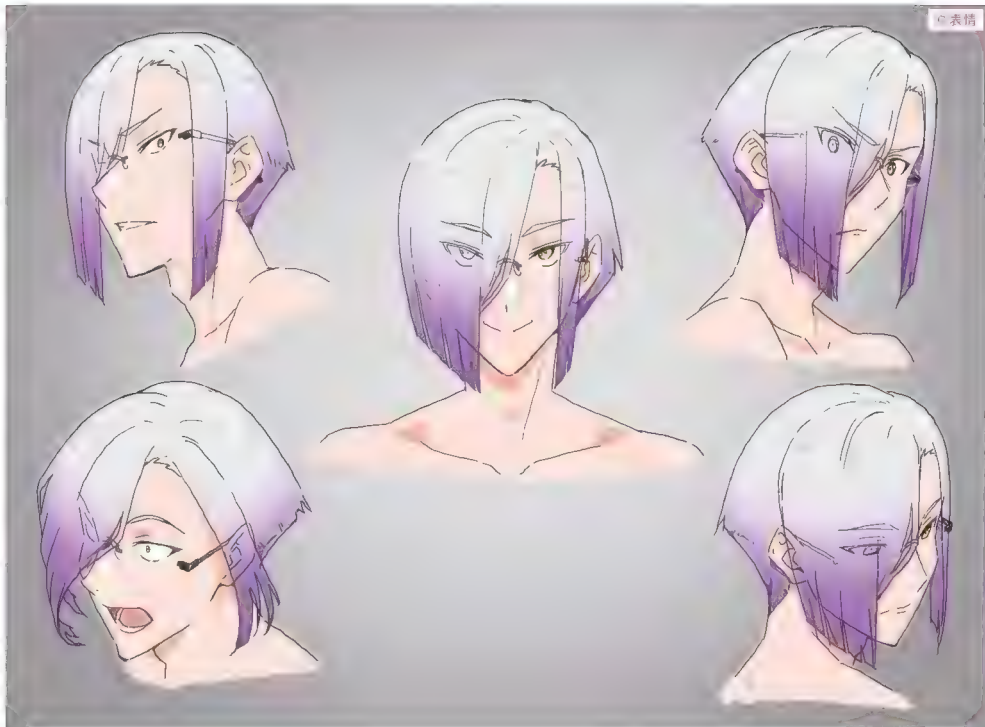
女性の描写とは逆に、男性を描く際は骨やシワ、筋肉やスジを生かせば、魅力的な絵柄を追求することが出来ます。右上のクシャッとした笑顔が気に入っています。



クールで高潔、でも少し抜けたところがある、ギャップを持ったキャラが出来たと思います。少し礼儀作法に厳格な家庭で育った雰囲気、を表現できたかもしれません。

頭身が高すぎるキャラは現実離れすぎて、感情移入しづらい傾向にあります。でも、見た人が憧れるようなタイプのキャラにしたかったので、見た目の美しさを優先しました。

表情



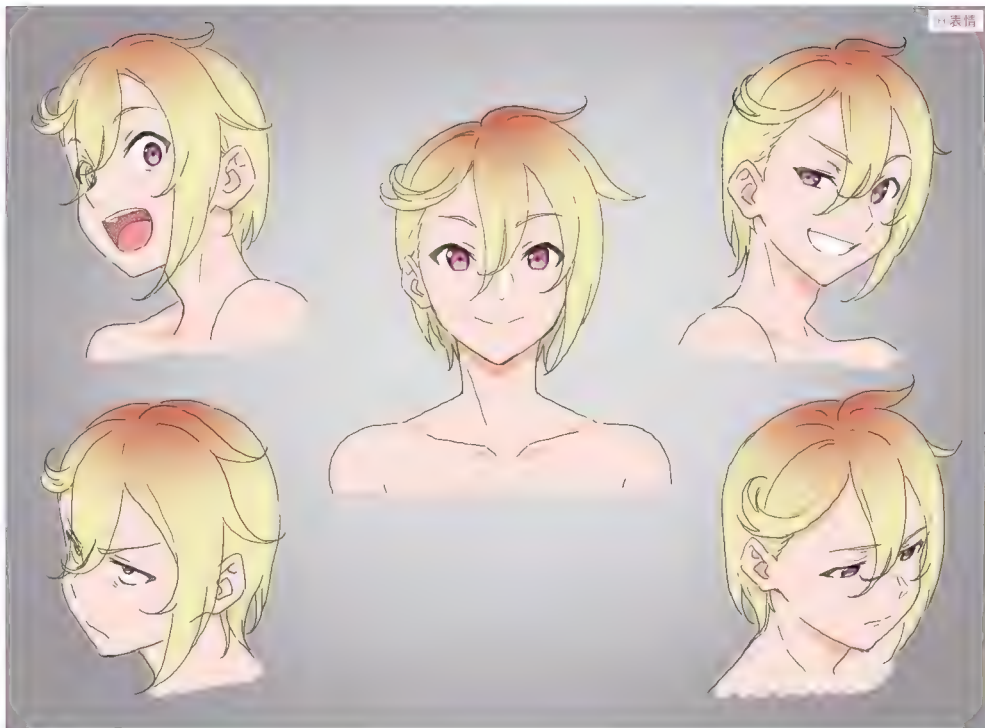
右上のムツとしている表情がわいく描けたと思います。フチなし眼鏡と金のある印象になったのと、白と紫の髪色で神秘的かつ近寄りがたい雰囲気を出す出来ました。造形として続

一感があり、完成度の高いキャラになったと思います。紫の髪に対して、瞳に補色対比の黄色を入れることで、小さくても目立つ様になりました。



少年キャラを作るなら、膝小僧は絶対に見せたかったんで、衣装は短パンとサスペンダーにしました。一見、女の子にも聞

違えられそうな、ジェンダーレスな体型にしています。ダボダボの服でフェチズムも出せて良いと思います。



少年らしい意地悪そうな顔や、燃えている感を出せました。
表情がコロコロ変わるキャラは描き手としても楽しいです。一
方で、アニメだと唇にかかる枚数も増えるので大変です。

H三面図（補足設定）

ロングジャケットを脱いだ設定を描きました。補足の設定として、こういう別パターンを描いたりします。



H三面図ラフ（補足設定）



男性キャラクターのデザインを行ってみました。が、いかがでしたでしょうか。オリジナル男子アイドルものを仕事として行った経験がないので、このキャラクターが売れるか売れないかの判断は、この本の読者のみなさんに判断を委ねるところでもあります。ただ、デザインの価値としては高いものになったと思っています。

男性の魅力的な部分とは、男女で見え方が違います。その違いを理解しつつ、現状の作品にはない付加価値を見つけてくると、それが男性キャラクターデザインのポイントになってくると思います。今回は、表情の変化などで少しはそういった部分を見せられたのではないかと感じています。

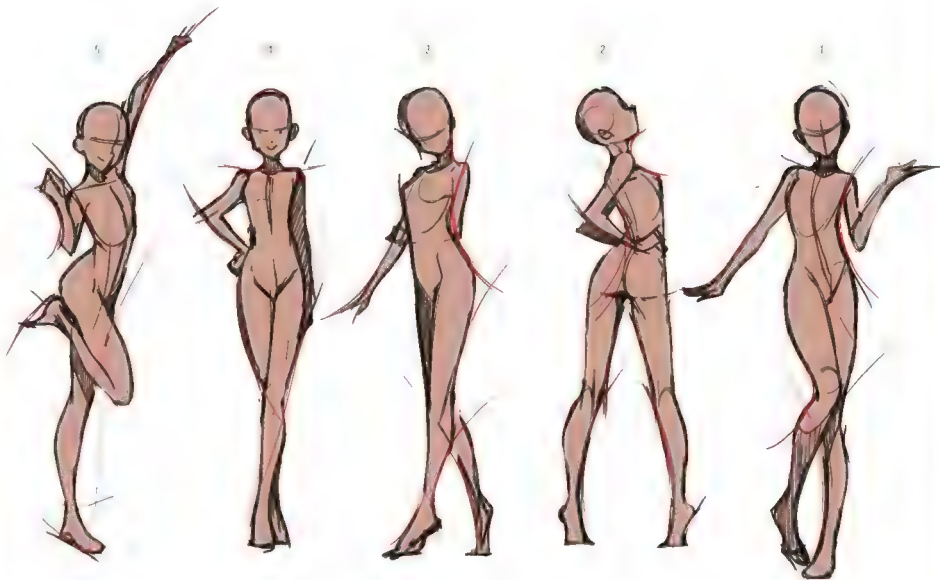
デザイン前は、男性キャラクターらしい骨や筋肉などを好きに描けそうだし、気軽に出来るかな。と思っていました。しかし、実際に描いてみると、女性アイドル同様、神経を使って作業することが多かったです。美しいもの、かわいいものにはしっかりと気を使って描かざるを得ない、ということですね。まだまだ自分の中の引き出しを増やせそうですね。挑戦する機会があれば仕事でもやってみたいです。



作業に入る前に描いた男性アイドルのラクガキです。好き放題に描いてみましたが、仕事として見ると全く売れる気がしませ

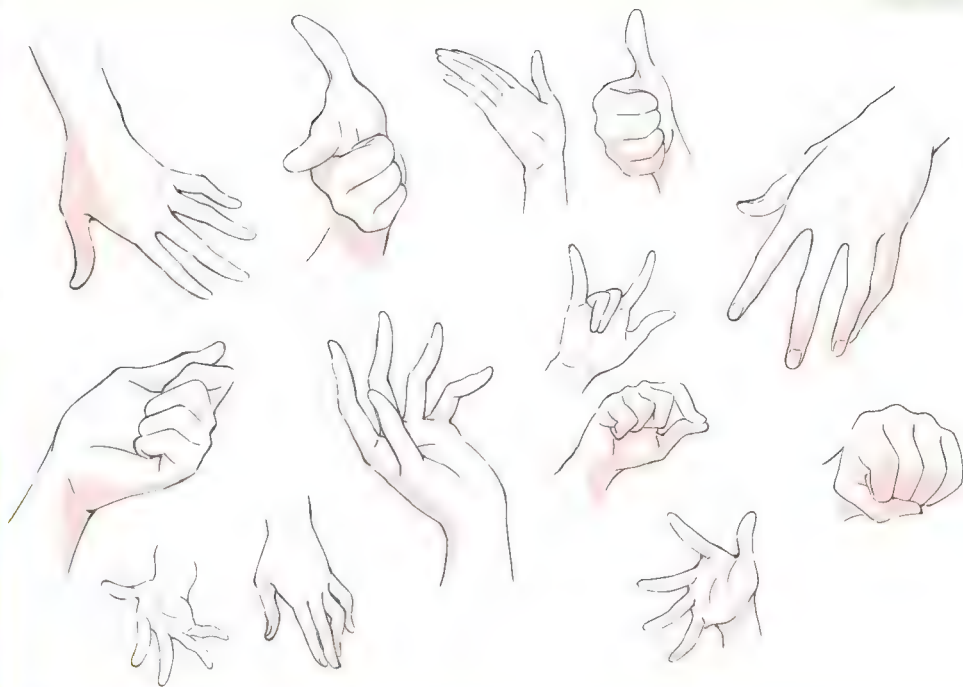
ませんでした。慣れない絵柄作りに挑戦するには、今回行ったように時間をかけて練習する工程が必要です。





まず(記号として作られた形)やシルエットのきれいな
を学びます。すでに誰かが描いたものの方が、情報が整理され
ていて学びやすい形になっていると思います。グラフィアイト
ルやモデルの写真を参考に、誇張したポーズングをクロッキー
もしくは模写をして、自分の中に取り込むのも良いです。

①はくびれから腰にかけてボディラインの曲線を見せたり、
足を重ねて細く見せたりする方法です。②と③はつま先を立て
て足を長く見せています。④が①の別バージョンで、足を交差
させて1本足のように見せています。⑤がアイトルのポーズ、
体の流れを意識して描いてみました。



若い女性の手の参考図版です。分かりやすくアニメ的に線と影付け表現で描いています。
骨が出ている部分は丸く、手の甲の腕の部分は影付けで表現

しています。シワや筋肉をどう描くか、もしくは省略するかで描き手の個性が出ます。そこが面白いです。



！上目使いでこちらを見る仕草です。
横向きで見つめられると弱いです。自然にやられると、狙っているのか、いないのか…世の男性たちはモヤモヤする瞬間ではないでしょうか。

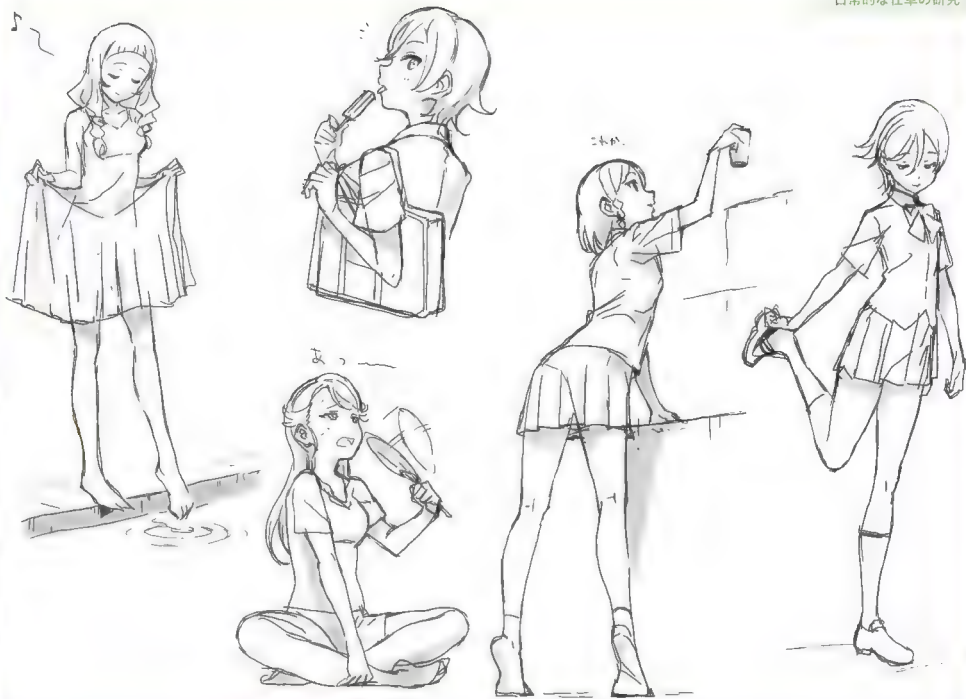
女の子のあとといボーッ、仕草の研究です。参考に女性アイドルの子を使っています。仕草の魅力は動きの中の「瞬間」にあります。動きの前後を意識して描く練習をすると、より効果的です。



・困り笑顔です。やりすぎ感はあるんですが、かわいいので許せてしまうポーズです。

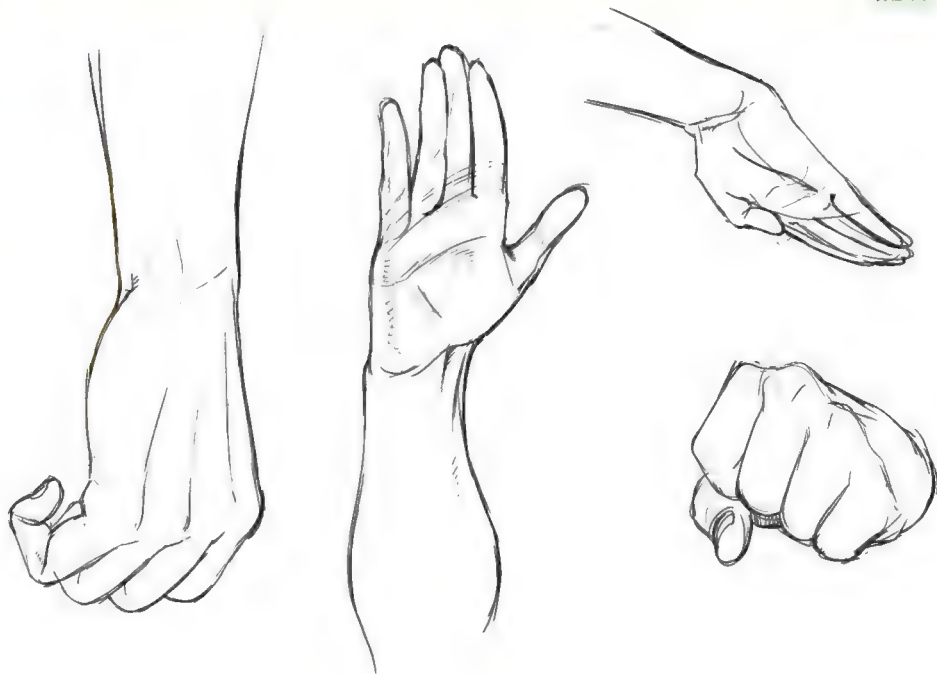


・ぶりっ子なお願いポーズです。テンプレな甘え方ですが、好きな人は多いです。



日常的な仕草の研究です。この本で描いた女性アイドルを使って参考イラストを描きました。でも、**一番の練習は外に出てひたすら人間を観察すること**です。もちろんスケッチ出来る**とさらに良いますが**、まずはハードルを上げずに、ひたすら見

るのが大事です。いつも何気なく見ている運動、通学の情景、それをひたすら観察する。スリッパを入れて改めて日常を見てみると、新たな発見や気付きがあります。そういうものの積み重ねが絵の腕前には繋がります。



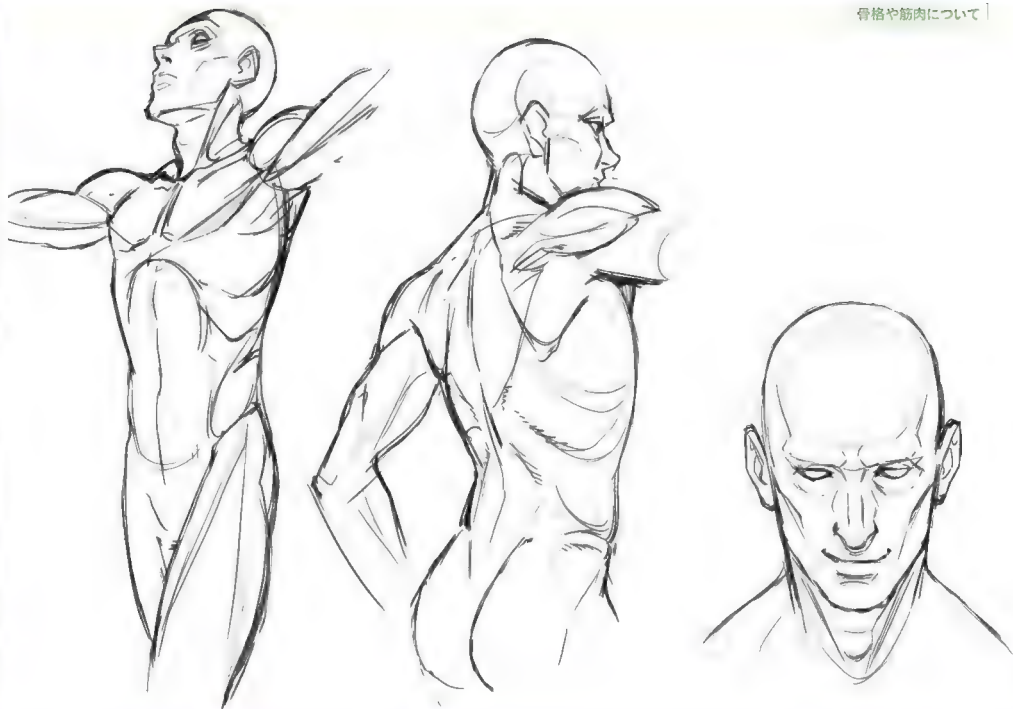
手の練習は、男性の手から始めるのが良いかもしれませんが、骨や筋肉、シワなどの全ての要素を気兼ねなく詰め込んで描くには、やはりやさしいからです。

逆にいきなり女性の手を描くのは難しいです。女性の手は、手の凹凸や仕組みを理解した上で、要素を足し引きした洗練された表現を求められます。

現代劇の衣服に関しては、時代毎に流行り廃りがあるのでとても難しいです。流行を取り入れるタイプの作品でなければ普遍的な服を着せるのが無難です。だからと言って新しい知識を



入れないのちりエイターの為体だと思えます。月くらいをめどに、ファッション誌を購入して軽く模写すると良いです。自分の為でデザインの流れ感を模倣しないようにしたいです。



色気のあるキャラクターデザインをしている人は、骨や筋肉などの基礎知識をしっかりと習得しています。人体部位の名称など、学術的なことを覚える必要はありません。

イラスト技法書に載っている絵をひたすら模写して、イメージを体で覚えやうにするのは良いことです。

第1章のはじめにインフットとアウトフットの話をしたので、ここからは自分の過去絵と向き合い、振り返ろうと思います。このコーナーの絵は、僕が実際にアニメーターになるために作った『就職活動用ポートフォリオ』の1冊です。

就活先の募集要項には「画力が分かるようなラフガキ」との

ポートフォリオ①

物と人の関係を描きたかったので、銃と人を描きました。銃の形取り、持ち方を含め、いろいろと怪しい絵ですが、描き慣れないなりに頑張っている感があります。

記載が、どの会社にもありません。

なので、「新世紀エヴァンゲリオン」の原画集や雑誌に載っていた原画などを見て、見様見真似で原画風のラフガキをしました。ほとんどが22歳の頃に描いた絵になります。



ポートフォリオ②

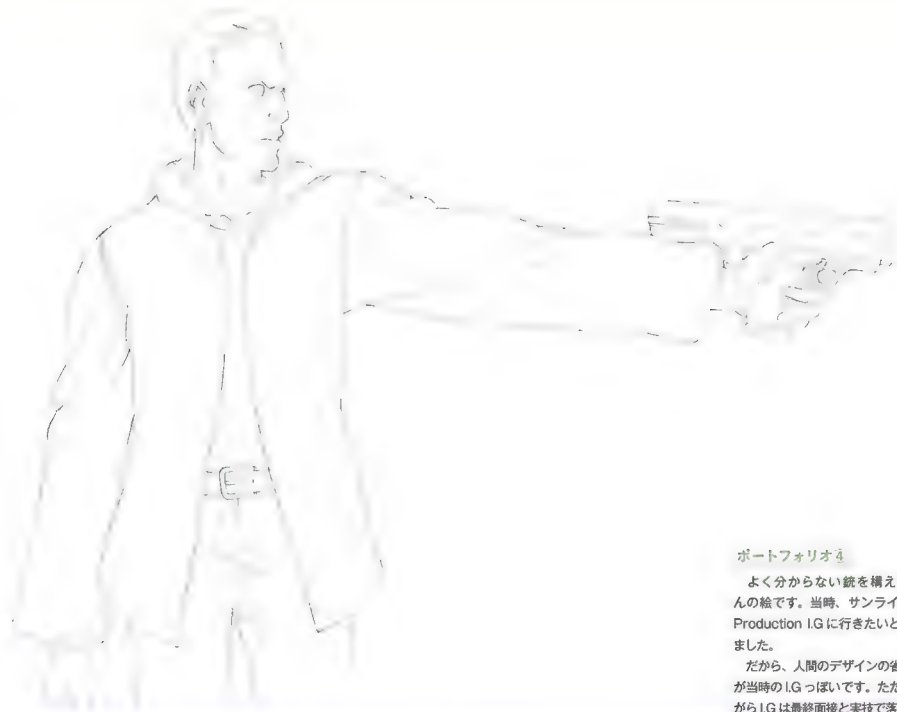
アクション表現が出来ることをアピールしたくて描いた絵です。レイアウトなどいろいろとひどいですが、“動きを描きたい”意欲は伝わったはずですよ。



ポートフォリオ③

「食事シーンをきちんと描ける
のが上手なアニメーター」だと、
当時のネットに書いてあったので
描きました。顔が怖いです。





ポートフォリオ④

よく分からない銃を構えるおじさんの絵です。当時、サンライズよりもProduction I.Gに行きたいと思っていました。

だから、人間のデザインの省略の仕方が当時のI.Gっぽいんです。ただ、残念ながらI.Gは最終面接と実技で落ちました。



ポートフォリオ⑤

“アクションを描きたい”アビールの絵です。下手くそなりに“人物をバースの上に乘っけてやろう”という意志は感じます。今見るとアニメ的な絵を描き慣れていない感じがひしひしと伝わってきます。

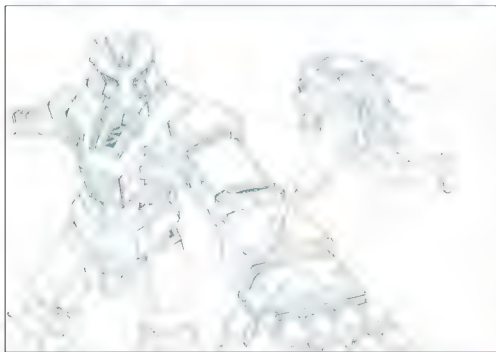
でも当時は“結構描けているのでは!?”と思っていました。サンライズの講師の^{かたがた}方々には見抜かれていたので、面接の時に「で、普段はどんな絵を描いているの?」と聞かれました。緊張すぎて何と答えたのかよく覚えていませんが、拾っていただいて感謝しています。



ポートフォリオ⑥

よく分からないメカと女性です。全てが謎のシチュエーションです。この女性キャラからは“商業的に成功するような魅力”が全く見当たらないので、現在まで頑張った自分を褒めてあげたいです。

メカに関しては、当時クリス・カニンガム（イギリスの映像作家）のMVばかり観ていたで、その影響がデザインに少し表れているのかもしれない。



ポートフォリオ 8

メカと人です。走りや髪のはなびき、メカの巨大感で空間を描きたかった絵だと思います。腕関節の楕円が狂っているのが気になります。



ポートフォリオ ⑦

メカの空中戦です。エフェクトとメカ、背景にキャラ（メカ）をしっかり乗せられるということをアピールしたかった絵です。手前のメカの右足位置が怪しいです。でも、それなりに描けている方だと思います。



ポートフォリオ 9

これは19歳くらいの時に描いた絵です。工業デザインを学んでいた片りんが見られます。この頃はアニメーターになる気なんて全くなかったです。



THE SECRETARY



ファンタジー女子を表現したくて描いたものです。完全に手癖で描きました。マンガ的なタッチや描き込みは顔ではなく、髪や鎧に入れています。そのくらいの割合で抑えるとスッキリして良いのかなと思います。



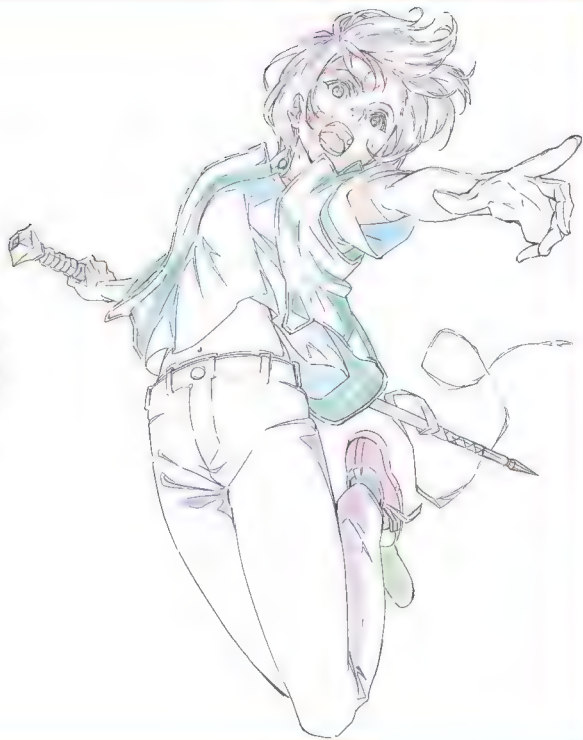


SF風のラクガキイラストです。個人的にラブは良い感じだなと思います。アーマーを取った中に美女、というのは王道のシチュエーション。好きな人も多いと思います。

アーマーがごつければごついほど魅力的なギャップが生まれます。今回は若干、スポーティな配色にして、未来で行われる殺伐としたゲームスポーツ、という想定にしています。

アクション、肉弾戦の生々しさを描くなら、やはり骨格や筋肉の知識は欲しいです。目、鼻、口に限らず筋肉やたるみをどういう風にデザインしていくかは、デザイナーの力量が問われるところです。なので、リアル寄りのアクション作画は、肉体をどうデフォルメするかの良い練習になると思います。

これは90年代にありそうな退廃アクションアニメ風のデザインになった感じがします。





この角の生えた女子高生です。角にはピアスを付けました。人間ではないキャラクターに人間的な小物を与えると、パーソナリティを演出できます。

ネイルを加えれば、より“らしく”なったかなと、描いた後で思いました。



おじさんです。イメージは“敵国の軍団長”です。ラフの方が形がはっきりと出て良かったかもしれません。

女性よりも男性の方が凹凸があって描きやすいです。シンプルに悪人面です。一方で、体型は少しごんまりとさせて、武術の達人感を出しました。





小悪魔的になるようデザインしながら描いたつもりです。でも、「表情も誘惑するように描けば良かったな」と後で思いました。

くっきり二重で紫髪だと、少しスピリチュアルな感じが出ます。



Vチューバーみたいなデザインです。15年くらい前、学生だった頃によくデザインのカラーリングで見かけた組み合わせの色合いです。それが今になって流行するという、循環している感じが面白いです。

デザイン的には、髪をメッシュにすると「Vチューバーっぽくなるかな」と思い、入れています。ラフだと清楚なお嬢様路線に見えました。でも、着色の段階で「つまらなさそうだな」と感じて、その後に路線変更しました。ギャップで面白くなったかなと思います。





金持ちファンタジーお嬢様をデザインするつもりでした。しかし、妙な色気が出てしまったため、毒々気がある感じにしました。

白は純白で高潔なイメージがありますが、一方で様々な色に染まる色なのでうさくさい色でもあります。背景の赤と黒で少し不穏な感じも演出してみました。



猟奇的なバニーちゃんです。パイオレンスな映画と言うか、タランティーノ作品のようなイメージです。こういう絵をSNSで上げると「病んでる」とか言われて心外です（笑）。

デザイン的には、片手で重い物を持てるやや筋肉質、おかつぱッツンでバニーという属性過多な感じですね。その割にはきれいにまとまったかなと思います。



トップアニメーターのひとりとして最前線を走る室田さんにロングインタビューを敢行した。

業界に入るきっかけや、大ヒットアニメのキャラデザインを担当するいきさつ、アニメーターとしての思いを聞く。

アニメーターを目指すきっかけになった、
とあるアニメの「作画回」。

幼い頃から絵を描くことが好きでしたか？

室田 すつと描いてましたね。僕が子どもの頃に「SDガンダムカード」というのが流行っていて、それをひたすらマネして、自分だけのSDガンダムを自由に描いたりしていました。

将来的に「絵を描く仕事に就きたい」という思いはあったのですか？

室田 全くきまらなかったわけではないですが、小学校高学年くらいから、マンガ家になりたい、と思い始めて、美大に入ってから、なれたらいいな、くらいに考えていました。

美大の専攻はプロダクトデザインなんですよ。

室田 そうです。その時は「足るわらじやないですが、どっぴりある絵を描いてごはんを食べたい」という思いで、たまたまデザイン系の勉強も興味があったので、そちらの道も構想しながらマンガを描きつつ、大学在学中にマンガ家になれたらいいな、というの漠然とした夢があったんです。

—保険としてプロダクトデザイン系の仕事にも就けるように、その勉強もしていた？

室田 プロダクトにも興味があったわけじゃないって言うか、むしろ興味があったんですけど、普通に就職するんだつたらデザイナー、冒険に出るならマンガ家でもいいかな、みたいな思っていました。

そこからアニメーターを目指すことになったきっかけはなんですか？

室田 昔からアニメは好きで観てました。でも、特別作画に興味があったとかではなく、そんな時、大学在学中に親友の「NARUTO」の作画回と言われる第133話をたまに見て、何だこの作画は？となったのがひとつのきっかけですね。それだけの理由ではないですが、アニメ作画というのになんか興味が湧いてきて、こんな面白い絵を描けたらいいな、という思いが強くなりました。

それから「新世紀エヴァンゲリオン」の原画集や、アニメの素材を集めた本をひたすら買い漁るようになって、徐々に、アニメ作画の仕事に就きたい、となったんです。

—そこからアニメ業界への道を模索し始めたんですね。では、アニメーターになるための学生の時に一番力を注いだ練習を教えてください。

室田 美大ではプロダクトデザイン専攻で、基本的に物をしっかり描いていました。なので、実はそれまで、人物のしっかり描く、ことをやっていたんです。人物画や石膏のデッサンもやっていたんですけど、

でも美大だったんで、図書館に資料が一杯あったんです。そこで「物の「解剖図」や「ポーズ集」を借りて、ひたすら描きながら人体に対する理解を深めていきました。後は階段から日常の風景を観察するようにしました。映画も好きなので、映画を観ながら画面

のレイアウトについて漠然と考えつつ観るものになったり、そういう意識を変えた観察を行っていました。

—学生の頃は独学で勉強していたんですか？

室田 3年生になった時に、企業のデザイン部門に就職するめにポートフォリオを作っていました。その時、アニメ会社に就職するっていう道もあるんじゃないかと考え始めて、けれど、どうやってならそうに就職できるのかよく分かってなかったんで、ネットで調べたりしました。それでイラストやデジタルをまとめたポートフォリオを作れば試験を受けられることを知った。

その結果、サンライズに受かることが出来ました。そこが若木塾（現：サンライズ作画塾）で、本書を兼ねた1年間の研修を経て、スタジオ配属、という流れです。

—そこでですね、ちなみにサンライズ以外のアニメ会社は見てみたんですか？

室田 23社受けて内定が出たのはサンライズだけでした。大抵はかりですね。

室田 周りにそんなアニメに詳しい人がなくて、なには「誰にも知らずにアニメ制作会社に就職してやろう」という気持ちがあったんです（笑）。

—どうなんでしょうか？

室田 どうなんでしょうか（笑）。けど、誰も知ってる会社の方が親も誇れるやうなところ、ということも含めて、名の知れた会社から受けてました。

—美大ではアニメとは関係ないプロダクトデザイン専攻でした。両者はアニメ会社への就職について相談していたんですか？

室田 就職時は、アニメ関係の仕事に就きたい、と話したら、母親はすごく驚いていました。実は一般大学の受験も経験してるんですよ。でも志望校に受からなくて1浪することになって、その時に、もう1年同じ勉強するのはしんどいな、と思ってしまっつて、そこから自分の好きなことをやりたいという思いもあり、美大受験に切り替えたんです。なので、「美大道を選ぶのか」とって決意をされましたが、「好きなことにすればいいよ、みたいな感じで、猛烈な反対はあきませんよ」。

—そうだったんですね。子どもの頃に「SDガンダム」を描いていた話が出ましたが、業界でどんなキャラクターの絵を描きた、と聞いていたんですか？

室田 プロダクト的にはメカはむしろ得意分野なので、出来る限ったたメカ作画をしていました。という思いはありました。作画的には、剣と鎧伐としたものやアクションもの、それこそロボットとかおじさんキャラとかそういうのを描く方が得意でした。

—何か意外です。この世界に飛び込む前に影響を受けたアニメーターはいますか？

室田 すつと憧れていたのは、松本憲生さんや中村豊さんなど、作画MADで派手なアクションを得意とする方々ですね。後はいはゆる、IG作画的三大神、

と噂はれる沖浦賢之さん、黄瀬和哉さん、西尾鉄也さん。すごく色気のある日常芝居とか、そういうものを含めて業界に入る前から好きだし、今も憧れです。

憧れの方々は実際、会いましてか?

室田 1Gの面接の時、1度黄瀬さんをお見かけしたくらいですね。その時はお話しは出来なかったです。その人たまたまに近付きたいという感じではな、ずっと憧れという感じなんです。

将来的に一緒に仕事をしてみたいですか?

室田 いやあ、恐れ多いです。(笑) 勉強させていた

きたいという思いはありますけど、そこからサンライズの若木塾で1年間アニメーターの勉強が始まったと、具体的なことはなことを学んだのですか?

室田 最初はトレースや、原画の素材から動画を起こす方法などを学びました。

MONSTER や 舞-HIME、「アイドルマスター KENGOSSAI」など、お世話になっていたスタジオ・ラップで実際に使用された原画素材から、その動画を起こして講師に聞てもらったり、講師の方が描いたコンテを基に原画を起こす過程原画の課題があったり、後は人体解剖の理解から来る動作の研究、どうという理屈や仕組みで動きが構成されているのかなど、そういった内容を勉強する感じでした。

— 大学で人物画を十分に描いていない分、室田さんのアニメーターの原点は若木塾の1年間にあると、室田 アニメのワークフローを理解するのは、その1年が大切だったのかなと思います。タイムシートの付け方だったり、指示の出し方だったりとか、そういうことを勉強できたのが一番大きかったです。

大ヒットアニメのキャラクターデザインを担当する経緯

そしてアニメーターとしての第一歩を踏み出した、最初の仕事は何のアニメ作品でしたか?

室田 まずは若木塾時代に、おまもらる仕事として最初に作った作品は、動画だと「千面をかける少女」です。サンライズ第8スタジオの動画を若木塾全体でもらってやったのが初めての仕事です。原画の仕事だと同じく若木塾全体で受けた「ポケットモンスター ダイアモンド&パール」だったかな。

動画も経験していたんですね

室田 動画もちゃんと3ヵ月研修を受けて、本番動画もやるようなシステムだったんで、そこは全くやってもいいわけではないんですよ。

初めて自分の描いた絵が動いているのを観た時の感想はどうでしたか?

室田 作るのと同じく時間をかけたのに、こんなに一瞬で終わっちゃう時間がかけたって(笑)。メカ動画のアクションカットを担当したんですけど、1、2秒であったり流れていきました。それでももちろん画面に映るのはいすく嬉しくて感動しました。

他にもたくさんさんの作品で原画の仕事をしたと思

います。その中で、印象に残っている作品や、思い出深いカットはありませんか?

室田 若木塾を卒業して、新人は1度サンライズの作画室というところで、どのスタジオに配属されるか待つ期間があるんです。その間に受けていた仕事が、一番もがいて頑張っていた時期なのかな。と、自分では思っています。

その時は「よくわかる現代魔法」という作品で作画室で定期的に仕事を取つていて、自分の中でも初めて枚数をかけてアクション作画をやったのでよく覚えてますね。新人なりによく頑張ってたんだと、今観るとひたすら力が入って、描いた動画を動かすというものがほぼ初めてだったので、そこが割と頑張ってたべながら描いたので、印象に残ってますね。

「動物を走らせるのは難しい」とよく耳にします。

室田 走りは何とかなるんですけど、動物の歩きの方が難しいんです。ちゃんと頭の中で動作の仕組みを理解しないと、どこに重心を置いているのかわからないというか。結局全部頭で描くことになるので、すごく大変なんです。

— それなら若木塾で教えたことなんですか?

室田 そうなんです。やっぱりそういうのが「ジャングル大帝」世代とか、ベテランの方がすごくうまいんですよ。動物を生かす動きがすごくて、よく覚えてい

る方が多くて。リアル系を得意とするアニメーターさんたちもこのリアル系を習得しています。それはそれでうまいんですけど、動物つてもっとしなやかで躍動感のある動きをするんです。その点、ベテランの方が動物作画をされるので、そういう魅力を感じることにしているのは、すてきな経験だったのだと思います。

— その後、「フューチャー」でキャラクターデザインの仕事を任されることになります。これは、どういう経緯で引き受けることになったのですか?

室田 配属されたサンライズ第8スタジオでフロデューサーに呼び出されたけど、これからキャラクターのオーディションをするんだけど、やってみないかとみたんだからあつて、その際にスタジオ中仕様にいって、制作陣の方から「新人も全員キャラクターデザインのコンペを受けさせてみたろうだろうか」という提案があったんです。

— そのアニメルもののCDを渡されて、「かわいい女の子を描いてみて」と言われたのがきっかけです。そのコンペ自体は1次2次選考があつて、最終的に通ったのが僕だったんです。スタジオの人ほぼ全員が受けたと思います。

— それはフロになって何年目のことですか?

室田 配属されて1年目ですかね。よく選ばれたなと思います(笑)。その当時はまだ小規模なタイトルだったんですけど、いきなりアニメ化とかじゃなくて「まずはOを出します」程度で小さい企画にいました。しかしその後、テレビアニメ化が決まりました。

その話を聞いた時は「フレッシュ」を感じましたが？

室田 その時感では、やるんだ。かなりの気持ちで、そのままフレッシュは感じてなかったですね。どこまで任せちゃうんだろ？とは思ってましたけど（笑）。やる気の方が先走ってたというか。やるんだったらやれるころまでやりたい。という気持ちでした。

——自分の作ったキャラクターが画面で動くというのは、初仕事以上の感動があったのではないですか？
室田 もちろん感はしました。けれど、割と複雑な気持ちもあったというか。自分の作り出したキャラクターをみんなが描いて動かしているという状況が複雑だなと（笑）。先行したPの時も描いてもらっていましたが、より不思議な感覚というか。

——確かに中堅やベテランの方たちが自分のキャラクターを動かしているわけ？

室田 ！というのと、後にも増まっちゃうと止まることとが出来ないので、毎回必死でやりました。

——では放映時もバタバタして感動どころじゃなかった感じですか？

室田 でも第1話の放映はスタジオ本気で観ていたので感動というよりも楽しかったですね。はじめはどりあえす作つてみたけど、どうだろう。みたいな感触で。オリジナルなので、放映してみないとそれが受けるかどうか分からないじゃないですか。そういう意味では怖さとか、楽しさ半分という感じでした。

キャラクターデザインのこと、

そしてアニメーターとしてのあれこれ

——ここからはデザインについて聞いていきます。室田さんが人と違うキャラクターをデザインするために意識していることあれは教えてください。

室田 実は、人と違うものを作りたい。という意識はほぼないんです。そういうものつて、放つておいてもにじみ出てきちゃうものなので、アニメを観る側にとつてストーリーの邪魔にならないような絵柄——しつつ、パツと観て華があるようなデザインにしたい。という思いだけです。

——その2つの要素つて矛盾しているようなイメージではあるんですけど（笑）。それを上手に両立できるような絵柄を構築することには務めています。

——今もくすくすいかに笑う（笑）。これも同じように「見る」に詳しくない人からすると「これも同じように見る」といった話をよく耳にします。でも、室田さんの絵は観た瞬間に描いた人が分かるような気がします。

室田 そうなんですかね？。その辺りは自分ではあまり分からないですね（笑）。長年続けてきたからつていろいろあるのかもしれないですけど。

——特別意識しているというわけではない。

室田 全然意識したことはないです。むしろなるべく多くの人に受け入れられる絵柄にしたいと思っていたので、その時その時の流行りを汲みつつ、徐々にカスタマイズしていくという感じですね。

——具体的に何か参考にしてきたのはありますか？

室田 特定の何かという意味では全くないですね。美少女ものなど、その当時の進んでいたアニメ作品を観ながら、目の処理はどうなってるんだろ？とか、顔のバランスがどういふのか。など、その都度確認しながらしています。流行のハイライトの入方など最先端の手法をチェックしな中にも、ただその流行のデザインがそのまま世の中に受け入れられるかという、必ずしもそうではないな。というのを感じています。

——視座が一善心地好く観られるような濃度感というのは大事にしたいというのがあります。多少の野暮ったさは残しつつ、それでも多くみずくはならないようなバランス感覚で絵柄を構築しています。というのが大事なところかなとは思っています。

——では一番近かったらこに特徴を置いている「みたいなガイト」はありますか？

室田 流行を参考にしつつも、それだけではない描写ですね。目のハイライトは小さくするとか、鼻に落ちる影は影ではなくハイライトで描く。だったりとか、そういうものが最終的に絵柄的には選んでいるのかなと思います。けれどそこを取り入れすぎちゃって、よくある絵柄になるのも嫌だし、かと言って標準すると、古臭いままになつてしまつたものもあるで、そのまま時代の流れに取り残れるまでは行かなくて、絵柄を磨くつつ、時代の感覚の丁度良いところまで付いていけたらなと思っています。

——現在もキャラクターデザインのコンペを受けてたりしているんですか？

室田 「やりませんが」みたいな話は来ますけど、特に受けるわけでもなくといったところです（笑）。特別キャラクターデザインをやりたいと業界に入つたわけではないので。

——どちらかと言うと、原画などの一般的なアニメーターとしての仕事やりたい？

室田 そうですね。今は企画に立つて走り抜けるのに少し疲れた味みたいなところがあって（笑）。人様の作品を手伝つてくるくらいが丁度良いかな。と思つています。性格的にもそっちの方が合つてるなど、でもキャラクターデザイン自体は楽しい作業なので、これから先、全くやりたくないというわけではなく、時間的なもの見計らいながら線があったりやりたいなど、今はつつと休んで勉強したいことを勉強して、また新しいのを取り入れていきたいという時期に来ているのだと思います。

——けれど、世の中で「キャラクターデザインをやりたい」という人は多いと思います。そういう人がデザインになりえい」とアピールするためには、どんなことをすればいいと思いますか？

室田 うーん、難しいですね。僕の身の周りのアニメ業界に限った話でしたら、「オリジナルデザインをやりたい」とって人はそんなに多くないです。周りをみると、「原作があった方が楽だ」というタイプの人が多いような気がします。けれど、そういう人に

オリジナルデザインをお願いすると、意外と良いものが上がってきたことが多いんですね（笑）。

テサイヤがやりたいためにはデサインのみを主眼的に
 勉強することとはしない方がよいのかもれません。と
 かく自分の中の引き出しをたくさん持てるようにす
 る。それと、普通の日常を送っている中で少し視野
 を広げて、感受性豊かなものに物事を観察してみること。こ
 れが大切だと考えています。お芝居など、そういうこと
 ところに重点を置いて観るのも良いですね。そして父親
 孝が、アニメーションのキャラクター・デサインにおい
 ては重要なことだと思います。

——今と当時で、アニメ制作現場の雰囲気の変化は感じられますか？

室田 新人の頃はまた根性調が蔓延していたというか
(笑)。賃金も安くて「新人のうちは低賃金で当たり前」

とか「原作から頼まれたことは断らずにやれ」みたいな雰囲気は多少あったかと思えます。10年経つと、今と昔ではやはり空気感が違うというのは何となくありません。良くも悪くも変わったなというか、お金に對する意識は新人さんでも高くなってきたのかな。それはとても良いことだと思います。

——では、アニメーターという職業の魅力を、室田さんの序体験から聞かせてください

室田 役職によって違うとは思いますが、オーソドックスに原画としてアニメーターを始めたら、自分で芝居を構築していくという作業が楽しいですね。シンプルですが、何よりもまず絵が動くことに感動します。

後は「仕事に就いてみて、アニメの中で時間をコントロール出来る人が一番楽しいと感じました。業界に入って来る人は、まずはうまい絵が描きたい」という思いを抱えている人も多いと思います。でも、マンガ家と違って、時間やタイミングに対する考え方が一番重要になってくるエンターテインメントタリです。なので、相近部分を自分でコントロール出来るかというのがまず楽しい部分かなと思っています。

アニメは動作を全て描かないと成り立たない世界です。なので、きっちりと映像として自分の脳内に構築

しなければいけないというのは難しいところでもあり、楽しいところでもあります。マンガも多少これに近いとは思いますが。

——ごまかしの効かないところですからね。マンガなら途中を省略しても話が進みますか

室田 マンガ絵は最悪デッサンが狂っていても成り立つというか(笑)。その分、話作りなど他の部分で恐

ろいほどのエネルギーが必要ですが…。
アニメはそうは行かないですね。大変だけ

ど、やりがいがある」というのはすごく分かります。そうですね。とにかく時間がかかります。

——業界に入って一番報われた瞬間は何ですか？

「作品観てるよ」といった連絡が来るのは嬉しいですね。まさか、自分がキャラクターデザインをした作品

が、こんなに注目されるタイトルになる。* と思つてなかつたというか。いち深夜アニメとして、ちよつと

ヒットしてくれば良いかな。くらいで考えていたの
で。もちろん一生懸命作りましたけど(笑)。予想以
上に反響がありすぎちゃって、逆に戸惑っていると言
うか。

さすがに「ごま」の想像は難しいですね。では、先ほと言っていたメカデザインへの思いなど、今後「こういうシリーズに関わってみたい」「こういう企画を立ち上げてみたい」というのはありますか？

メカデザインはやってみたいとは思いますが、幸田

ど、そういう仕事はあんまり来ないんですよ（笑）。
美少女系で売れちゃった人間に対して、メカのデザイ

ンを発注するというのはめずらしいことですからね。
発注する側も「メカ畑かたの方に発注する方が安やすい」だろ

う」って考えるでしょう。デザインの相談はどうしても美少女系の依頼がほとんどですね。

——以前、声優の寺島拓篤さんのCDジャケットを担当しましたよね。クレジットを見た時は驚きました。

ああいった仕事もまた見てみたいです

んだぞ。といった気持ちで描きました。興味はあるんですが、その姿勢こそという土事が来ることもなく

（笑）。

を目指す人たちに先輩として、アドバイスをお願いします。

室田 まずは健康第一。やっぱりこの業界は消費のス

と思います。ニザインについても流行り廃りがあつて、そんなに無理を強いて、こうする、ああする、

無茶してでもやつてやろう。つていう意識の方が強
い。なつてやろうと頭が下す。

この仕事は短距離で走り抜けるってわけではなく、

「最終的に自分の理想にたどり着ければいいから、」

きするのかなど。業界に入りたての時つて無理しちゃうんじゃないかな。僕もその辺のことは、人のことを言

えませんが、時間が経ってやっぱり健康第一の方が良

——アニメーターのインタビューを読んだら、み

室田 若いうちは気付かないんですよ。エナジードリ

リンクを飾みすぎて体が震えることとか本当に経験がありますから（笑）。その時の無茶つてずっと誓いてく

るのて、長くこの仕事を続けていくと決めているのであれば、きちんと規則正しく睡眠を取することは絶対に

後々のことを考えなければいけないと

室田 精神的にも健全になりますしね。どうしても無茶しなければいけない時もありますけど。ずっと栄養

トリンクを飲み續けて徹夜してという生活を續けると、やっぱりどこかしらでガタが来るというか。それ

以降のキャリアが全て無駄になっちゃうくらいに健康被害にもなりかねないので。まずは健康が第一です。

仕事のこと

- Q** 絵を描く上で、好きな体の部位は？
A 足の裏。
Q 絵を描く上で、好きな服装は？
A 裸。
Q 絵を描く上で、好きな小物・小道具は？
A 時間を取って描かせてもらえるなら、どんな物でも好きです。
Q 絵を描く上で、好きなポーズは？
A モデル立ち。
Q 描いた絵で、特に見て欲しい箇所は？
A 全部。
Q 絵を描く上で、苦手にしていることは？
A 締め切り。
Q おすすめの参考書は？
A A.ルミスのやさしい人物画(マール社)。今はもっと他に良い参考書があるかも。
Q 仕事で使っている制作ソフトは？
A CLIP STUDIO と Photoshop。
Q 好きな筆記具は？
A 鉛筆。
Q 仕事で一番楽しいことは？
A うまく描けそうな予感がした時です。
Q 仕事で一番辛いことは？
A いろいろな理由で割り切りを求められる時です。
Q 仕事で一番感動した出来事は？
A 無事(でなし)に作業が終わった時です。
Q 仕事で一番苦労した出来事は？
A プライベートでしんどいことがあっても、笑顔のキャラクターを描かなければいけない時など。
Q 一番やりがいのある仕事は？
A 全部に専らしやりがいがあったので、甲乙付けられません。

室田雄平 一問一答

室田さんは普段、メディアに登場することが少ない。

そんな著者に、自分のこと、仕事のこと、これまでやこれからのことなど100の質問で迫る。

- Q** 自作キャラクターで一番のお気に入りキャラは？
A 長年苦業を共にしているので、みんな気に入ってます。
Q 仕事で仲の良い方は？
A 秘密です。
Q ライバルはいますか？
A 特にいませんが、仕事をする時は目標として〇〇を設定することはあります。
Q 好きなこと
A 好きな食べ物は？
A 寿司、ラーメン、カレー、焼肉。
Q 嫌いな食べ物は？
A 特にありませんが、辛すぎる物とか臭すぎる物は無理かもしれません。
Q 好きな飲み物は？
A オロナミンC。
Q 好きなアルコールの種類は？
A 日本酒。
Q 好きな酒のつまみは？
A 枝豆、鮭とほ、銀杏、塩キャベツ。
Q 好きなお菓子、デザートは？
A 近所のカフェのケーキ。
Q 好きな動物は？
A 犬。
Q 好きな季節は？
A 秋。
Q 好きな入部・ツは？
A 特にありません。
Q 好きな音楽のジャンルは？
A J・POP。学生の頃はよくフログレを聞いてました。
Q 好きなアーティストは？
A 自分の職業的に絞るといっばいいるので、新居昭乃さん、奥井亜紀さん、鈴木結女さん。

Q 好きな曲は？

A 《質問より各アーティスト曲す》「懐かしい手曲」Wind Climbing、風にあそばれて「One and Only」

Q 好きな男優は？

A 園村 隼さん、役所広司さん、オダギリジョーさん、香川照之さん、柳楽優弥さん、大森南朋さん、染谷将太さん、松山ケンイチさん、内野聖陽さん、山田孝之さん、小栗旬さん、濱田 岳さん、西島秀俊さん、窪田正孝さん、綾野 剛さん。

Q 好きな女優は？

A 中谷美紀さん、深津結里さん、安藤サクラさん、竹内結子さん。

Q 好きな男性声優は？

A 若本規夫さん。

Q 好きな女優は？

A 神原良子さん。

Q 好きな女優は？

A ダウンタウンさん。

Q 好きなテレビ番組は？

A 「フレイジャージャーニー」が好きでした。終わったって悲しいです。

Q 好きな邦画は？

A 「ゆれる」「そして父になる」「七人の侍」「桐島、部活やめるってよ」「スワロウテイル」「リリ・シュシュのすべて」「BROTHER」「キッズ・リターン」「ソナチネ」「愛のむきだし」「怒り」「狂い咲きサンダーロード」「青の炎」「黒い家」「香煙者の献身」「家族ゲーム」「マルサの女」「その夜の侍」「モサリキ」「十三人の刺客」「凶悪」「点」[CUE]「叫」「雲虫」「ナリタ」「マイ・バック・ページ」「たそがれ清茶館」「ウォーターボーイ」「オカルト」「フロイ」など。

Q 好きな洋画は？

A 「ラン」「フアイトクラブ」「フティアク」「コーンガール」「ゲーム」「ラッシュ」「バーバー」「フリーカントリー」「ミスト」「ラン・トリノ」「ミスティック・リバー」「アメリカン・スナイパー」「16時17分バリ行き」「ワイルド・ベイベー」「エル・トボ」「アデット・アクト」「サブライズ」「レッド・ドラゴン」「ダークナイト」「インターフェイス」「レオン」「ジュマンジ」「レ

YUHEI MUROTA Questions & Answers 100

ヴェナント：蘇えりし者「アボカリフト」フレ

ドランナー②「リアル・スティール」コラテ

ラル「ボーダーライン」⑬「ボーン・アイトン

ティーン」シリーズ⑭「感傷」ワイルド・ストーカー

⑦⑨「不思議感傷」サザン・ランダム⑩「ウ

インドリバー」「トウルマン・ショー」「ヘッドワイ

グランド・アンクル・イン・ザ・ローン・サバイバー」

フラック・ホーク・ダウン」「フレイベート・ライアー」

「フライング」フルメタル・ジャケット」「ジュリ

「シルミッド」STIMULOID「オールド・ボーイ」⑬「グ

エムル・漢江の怪物」チエイサー⑭「悪魔を見た

「殺人の追憶」一息もできな」「イン・ファン・アル・ア

「フエツ・シリーズ」「オロラの彼方へ」クロニク

ル「ドック・ワイル」「シックス・センス」「アンバ

レイタル」「サイン」「ハブニング」「ワイジット

「スプリット」「ドールベルマン」「ジェヴォーダンの

黙」「サイレント・ビル」「ロード・トゥ・パーティショ

ン」「クリン・マイル」「REC・レック」「REC・レック

②」「ジョー・シャングの空に」「ガタガタ」「ジャッ

カル」など。今思い出せるのはこれくらいか。

Q 好きなマンガは？

A 一杯ありすぎて書けません。

Q 好きなマンガ家は？

A 志村貴之さん、古谷 実さん、新井英樹さん、

高橋秀博さん、鳥山 明さん、浦沢直樹さん、

阿部菜美さん、大友克洋さん、藤本和也さんなど。

Q 好きなイラストレーターは？

A すてきな絵を描く人。

Q 好きなアニメーターは？

A 一杯いすぎて書けません。

Q 好きなメカデザイナーは？

A シド・ミードさん。

Q 好きな映画監督は？

A ティット・フリンチャー作品、M・ナイト・シャ

マラン作品、リドリー・スコット作品、コー

エン兄弟作品を繰り返し観てみたいです。

Q 好きなアニメ監督は？

A 仕事で関わったことのある監督。

Q 好きな雑誌は？

A 特にありません

Q 好きな小説は？

A 海外翻訳以外の小説はよく読みます。

Q 好きな作家は？

A 今は特にいません

Q 好きな画家は？

A みんな大好きアルフォンス・ミュシャと、グスタフ・クリムトです。

Q アニメもしくはマンガで、好きな男性キャラクターは？

A 特にいません

Q アニメもしくはマンガで、好きな女性キャラクターは？

A 小学生の頃はセーラーウィナスと、変身後の赤ずきんチャチャが好きでした。

Q 好きなアニメは？

A ファイナルファンタジーⅢとⅣ、「ロックマン」シリーズ、「ワールド・ネバーランド」シリーズ、「ドカボ」シリーズ、「リトルマスタ」虹色の魔石、「アツくんおまよ」パロディウスシリーズ、「テトリス」「クロノトリガー」「聖剣伝説2」。「ボンバーマン」「マリオ」シリーズ「くにおくん」シリーズ「バトルドジボール」。

Q 好きな場所は？

A 家。

Q 好きな店は？

A 書店全般。

Q 好きな異性のタイプは？

A 妻です。

Q 好きな色は？

A 群青。

Q 好きな乗り物は？

A 自転車。

Q 映画やアニメはひとりで観る派？ 大勢で観る派？

A 内容によります。

Q 好きな映画やアニメの監督は？

A 買う派でしたが、最近は好きのハードルが上がつたり、サブスクで済ませてしまうものも増えたせいか、あまり買ってません

Q 画集やイラスト本は買う派？

A 買う派だと思います。

自分のこと

Q 家族構成は？

A 自分、妻、息子、犬、犬

Q 趣味は何ですか？

A 絵を描く、本を読む、映画を観るなど。

Q 特技は何ですか？

A 絵が描ける。

Q 苦手なことは何ですか？

A マルチタスク、人前でのスピーチ。

Q 長所は何ですか？

A 意外に粘り強い。

Q 短所は何ですか？

A 頭の切り替えが遅い。

Q チャームポイントは何ですか？

A 眼鏡。

Q 誰に似ていると言われますか？

A 特にいません

Q 自分を動物に喩えるか？

A バグ犬

現在のこと

Q 休日は何をしていますか？

A 仕事か家のことをします。

Q ユニクロ、GU、無印良品が多いです。

Q 好きな異性の服装は？

A その人に合った服装であれば。

- Q 今のマイブームは？
 A 理想の仕事部屋を作ることです。
 Q 今、一番リラックスできる場所は？
 A 愛犬のそば。
 Q 今、注目している人は？
 A 室真実、元狩猟家の 博博広志さん。
 Q 今、注目していることは？
 A セミリタイア。
 Q 今、一番人にすすめたいことは？
 A デジタルデトックス。
 Q 今、一番欲しいものは？
 A 疲れない肉体と精神。
 Q 今、一番大切なものは？
 A 家族。
 Q 今、一番やりたいことは？
 A 家族と旅行。
 Q 今、一番会いたい人は？
 A 幼少の頃に遊んでいた友だち。
 Q ストレス解消法は？
 A 寝ること、ボートとすると、散歩することです。
 Q 欠かさず行っていることは？
 A モーニングコヒー。
 Q 過去のこと
 A 子どもの頃の夢は？
 A マンガ家。
 Q 子どもの頃のあだ名は？
 A もろつち。
 Q 子どもの頃好きだった番組は？
 A 時代劇と火曜サスペンス劇場。
 Q 子どもの頃のヒーローは？
 A 特にいません。

YUHEI MUROTA Questions & Answers 100

- Q 得意だった教科は？
 A 美術。
 Q 苦手だった教科は？
 A 化学。
 Q 学生の頃の部活は？
 A バスケ部(幽霊部員)、映画。
 Q これからのこと・その他
 Q この先、楽しみにしていることは？
 A 我が子の成長。
 Q この先、楽しみにしている映像作品は？
 A 具体的にこれといったものはないですが、面白いものは観たいです。
 Q どんな願いでもひとつだけ叶ったら？
 A 平和。
 Q 1年間の自由が出来たら何をしますか？
 A 「今すぐ100万円使ってい」と言われたら？
 A 「使ってい」と言った人を疑います。
 Q 人生をやり直せるとしたら、何がしたい？
 A 最近は何にやり直したいと思つことがなくなつたような気がします。
 Q 奥さんの料理で一番おいしいものは？
 A ローストビーフ、とんかつ、トマトとチーズのティップ。全部おいしいです。
 Q 子どもにはどんな職業に就いて欲しい？
 A 20年後に職という概念がなくなっているから分からないので、健康で自立していれば何でもいいです。
 Q 愛犬の一番好きな仕草・表情は？
 A 全部。
 Q 自分の最終目標、成し遂げたいことは？
 A 形はどうあれ、全て自分のコントロール下にあらゆる作品作りはしてみたいです。後は妻と一緒に我が子の成長を出来るだけ長く見届けたいと思います。

室田雄平 作業環境紹介

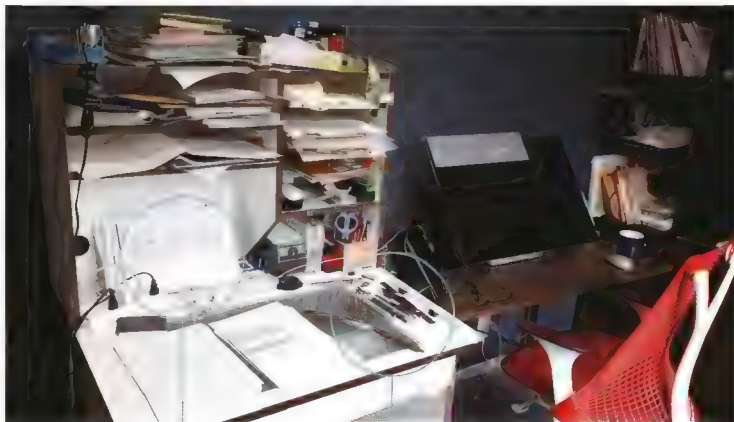
デスク周りやイラスト制作に使うデジタル機器、資料が並べられた本棚まで。

数々の名キャラクターを生み出してきた室田さんの作業部屋を公開！



アナログ環境

大事にしているものは、小学生の頃からずっと現役で使っている電動鉛筆削りですかね（笑）。スタジオジブリ展で再現された机の上にも同じような形の鉛筆削りがあったので、だいぶ年季が入っています。



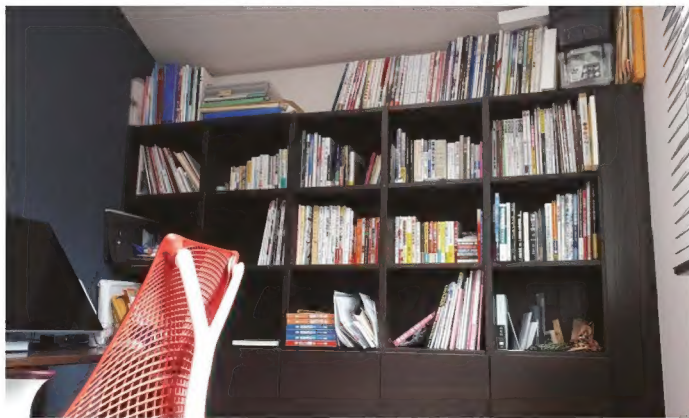
机周り



デジタル環境での作業が多くなった今でも、たまにアナログで絵を描くと楽しいです。鉛筆で紙を削る感覚が楽しくて、今まで鉛筆と紙でずっと描いてきた人間なので、描き心地という点を見れば紙に描く方が圧倒的に上だと思います。



羽根ぼうきは消しかすを弾くのに使います。後、定規にクリップを挟んでいるのがごだわりですね。紙を汚さないように定規と紙の接地面に隙間を作れます。アナログで描かれるアニメーターさんにはこうしている方が多いと思います。



本棚（資料）

本棚はほぼ資料。画集とか、映画の撮り方、映像・演出面での参考書、後は写真関係ですね。趣味の本もちらほら、という感じです。マンガは別のところに。かさばるのであまり買わないようにしています。棚の一番上には今まで仕事で描いた版權や設定類の下書きなんかをまとめて置いてあります。



仕事の疲れを癒す存在

愛犬「わた」と「あめ」の、わたちゃんの方です。愛用のイチゴのベッドを仕事部屋に置いたら居ついでにいました。妻子がいない時は必ず部屋にやってきますね。甘えてくるので構ったり、こちらから顔を埋めに行ったり、癒されます（笑）。



デジタル環境

左の小さいのはiPadで、真ん中の大きいのはSurface Studioですね。主にこの2つを、気分によって使い分けながら作業しています。特にSurface Studioはパソコン一機で、画面も大きいのでとても使いやすいです。iPadは仕事でも使いますが、ラクガキの方が多いですね。Procreateというソフトを使っています。

玄光社

アニメーター室田雄平が考える ヒットするキャラクターデザインの作り方

著者 室田雄平
編集人 勝山俊光
編集担当 切明浩志
発行人 北原 浩

発行日 2020年9月30日初版発行

発行所 株式会社 玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL 03-3263-3515 (営業部)
FAX 03-3263-3045
URL <http://www.genkosha.co.jp>

ブックデザイン STUDIO BEAT (竹歳明弘)
編集 有限会社リワークス
(谷口周平 加藤雄斗 黒木彩風 菊地武司)
撮影 室田雄平
印刷/製本 シナノ印刷株式会社

JCOPY (社)出版者著作権管理機構 委託出版物
本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。
複製される場合は、そのつど事前に、(社)出版者著作権管理
機構 (JCOPY) の許諾を得てください。また、本誌を代行業者等の
第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や
家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。
JCOPY TEL: 03-5244-5088 FAX: 03-5244-5089
e-mail: info@jcopy.or.jp

©2020 YUHEI MUROTA
©2020 GENKOSHA CO., Ltd.
Printed in Japan

あとがき

まさか自分がキャラクターデザインについての本を出すことになる
は、学生の頃は思ってもいませんでした。このような機会をいただきあ
りがとうございます。

そもそも“自分が本を出せるような立場の人間なのか”と疑問に感じ
つつも、“このチャンスを逃すと永遠に後悔するのは?”と思い、頑張っ
てみました。少しはみなさんのお役に立てるような内容だったでしょう
か? みなさんのお絵描きライフの手助けになればいいと思います。

アニメ業界に身を置き、キャラクターデザインを現在進行形でやりな
がら、早10年が経とうとしています。“ここで自分の考えをまとめ
てみるのも悪くないのでは”と思ったのですが、いかんせん垂れ流しの
思考を整理する能力が衰えていまして(笑)。編集やデザインの方々には
多大な迷惑をかけてしまいました(あとがき執筆中の今もかけていま
す)。すみません…そして、ありがとうございます。

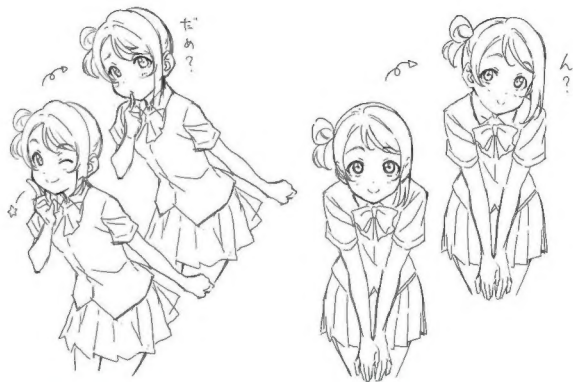
僕も35歳になってしまいましたが、引退するにはまだまだ若いです。
やってみたいこともたくさんあるので、この本を出すことをきっかけに
いろんなことに挑戦してみようと思っています。どこかで見かけた際には
応援していただけると嬉しいです。僕もこの本を手にしていただいた
みなさんのことを応援しています。



Profile

むろたゆうへい ● 1985年2月13日生まれ。若木雄 (現・サンライズ作画監) で1
年間の研修を行ったのち、フリーのアニメーターとしてサンライズと専属契約を結ぶ。
その後、自身がキャラクターデザインを務めたテレビアニメ「ラブライブ!」が大ヒッ
トを記録し、シリーズ化。映画、ゲームなど様々なメディアで成功を収める。アニメ
化が決まっている最新シリーズ「ラブライブ! スーパースター!!」でもキャラクターデ
ザイン原案を担当するなど、現在もサンライズの作品を中心に活動中。





日本中のアニメファンを熱狂させた 大人気アニメーターが初めて自身のデザイン論を 解説した「キャラクターデザインの参考書」

描き下ろしの男女アイドルキャラを
イチから作り上げていくその制作過程を紹介

髪型選びや瞳の色決めなど、より実践に近い形で行う
キャラクターデザインを著者自身の言葉で解説

オリジナルイラストや〈1万字に迫る録り下ろしインタビュー〉、
〈デザインの源泉を紐解く100の質問〉なども収録

